

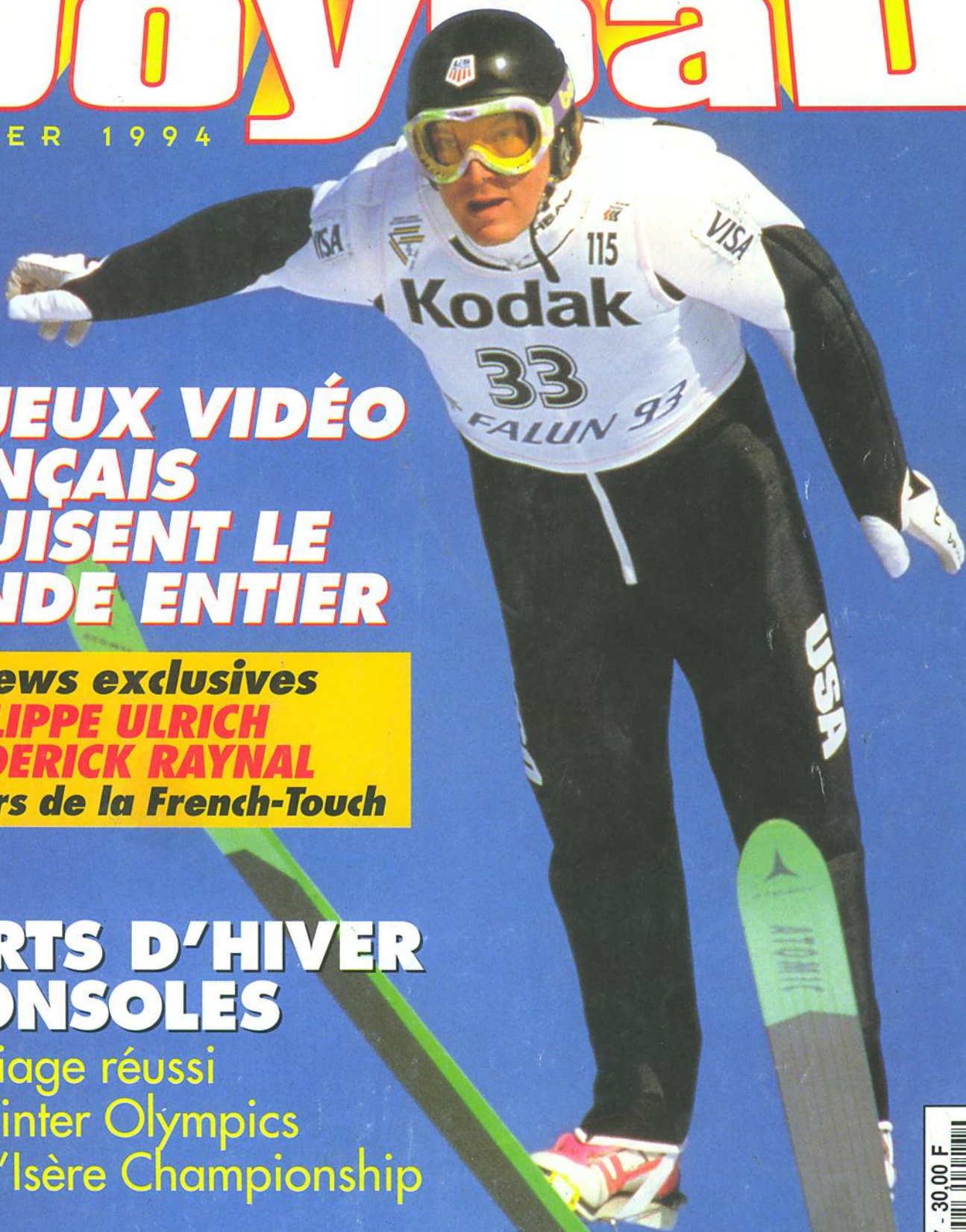
N° 27
JOYPAD

SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - SNK

LE MAG DES CONSOLES

JOYPAD

JANVIER 1994



**LES JEUX VIDÉO
FRANÇAIS
SÉDUISENT LE
MONDE ENTIER**

**Interviews exclusives
de PHILIPPE ULRICH
et FREDERICK RAYNAL
Créateurs de la French-Touch**

**SPORTS D'HIVER
& CONSOLES**

Un mariage réussi
avec Winter Olympics
et Val d'Isère Championship

TOUS LES NOUVEAUX JEUX POUR VOTRE CONSOLE



OFFRE UN SUCCES
A TA CONSOLE!



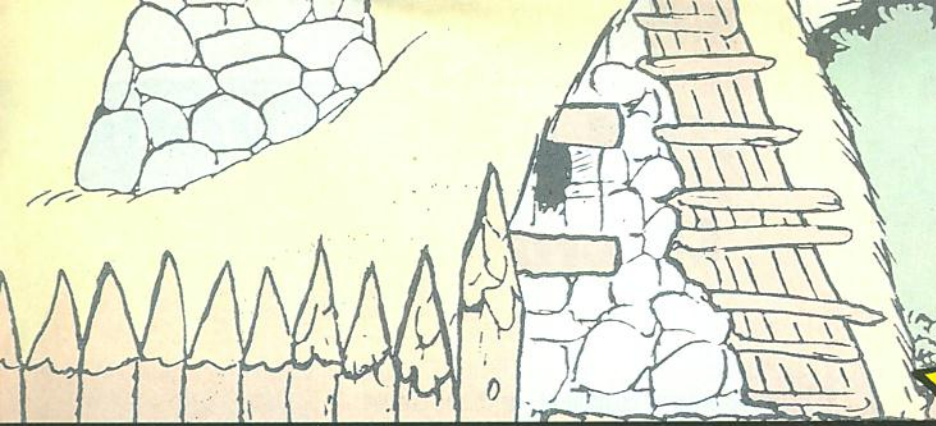
SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

JEUX ET INFORM

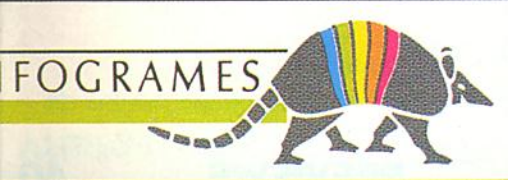
au **36.68.30.20**

*(2,19 la m



+ de 500.000
Cartouches Vendues

Astérix®



Je dés
recevoir
gratuitement
documentation
concernant le pro

Astérix®

GB NES SNES

Nom

Adresse

Code postal

Ville

ONS
et

36 15 Astérix®

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex

L'ÉDITO

TOUT SCHUSS EN 94 !

Avant de vous souhaiter une bonne année, répondons tout de suite à la première question que vous vous êtes posée en achetant ce numéro de Joypad. Philippe Ulrich et Frédérick Raynal ? C'est qui ces deux-là ? Si vous n'avez pas eu l'honneur d'être présentés...

Mon premier est à la tête de Cryo Interactive Entertainment, un studio de création vidéoludique où s'expriment quelque 70 artistes français qui travaillent sur 15 projets différents en ce début d'année 1994. Mon second dirige Adeline Software, une filiale de Delphine Software entre autres responsable de Flashback.

Mon tout représente la "french touch" dans le domaine des jeux vidéo et vous pourrez en savoir plus en lisant les interviews exclusives que nous ont accordées Philippe Ulrich et Frédérick Raynal.

Bon. Et ce skieur sur la couverture ?

Là, voyez-vous, c'est le moyen d'illustrer notre dossier sports d'hiver. À un mois des XVII^{ème} Jeux Olympiques d'Hiver à Lillehammer, deux éditeurs nous proposent, chose rare - mais après tout, c'est la saison - deux jeux vidéo sur les sports de neige. Nous nous sommes rendus en Norvège pour la circonstance afin d'apprécier Winter Olympics d'US Gold et avons découvert Val d'Isère Championship de Loriciel sur les pistes de la célèbre station savoyarde.

Dernière chose ? Ah, oui. Le Jaguar. Vous aviez peut-être précommandé l'un des premiers exemplaires devant fouler notre contrée... Et vous ne l'avez toujours pas... Bon, attendons la sortie officielle de la machine, en mars. Mais pas plus... Après, on crise !

Vous voilà éclairé sur ce somptueux numéro de janvier ? Alors, bonne et heureuse année 1994.

Robby.

LUDI GAMES VOUS PROPOSE LE CHALLENGE F1 POLE POSITION

LE PRINCIPE : Chaque mois, Ludi Games fixe un circuit sur lequel vous devrez établir un temps record avec un pilote et une voiture donnée.

Les participants doivent envoyer une photo, en indiquant leurs coordonnées au dos de celle-ci, de leur meilleur score à :

Challenge F1 Pole Position
Ludi Games
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil

Les 5 meilleurs scores (tirage au sort si ex-aequo) pourront choisir le jeu de leur choix dans le catalogue Ludi Games.

Pour ce mois de janvier : Il faut courir sur le GP d'Australie (Ad) avec Nigel Mansell sur Williams-Renault. Gentlemen, start your engine !



LE MENU

ABONNEMENT 155

Joypad à la maison, avant tout le monde et avec un bô cadô !

ASTUCES 166

Les méga astuces de Tonton Stéphane pour tricher dans vos jeux préférés.

CONCOURS SONY/JOYPAD/ ONZE-MONDIAL 178

Un concours complètement foot pour gagner un abonnement d'un an au stade de votre ville

COURRIER 10

Génial, avec les premières enveloppes décorées par nos lecteurs !

DOSSIER SPORTS D'HIVER 28

Jeux vidéo et sports d'hiver font bon ménage. Découvrez Winter Olympics sur MD et Val d'Isère Championship sur SN.

INTERVIEWS CRÉATEURS DE JEUX 140

C'est de l'exclu-lulu ! Deux grands créateurs français nous parlent de leur métier et de l'importance de la création française

JOYBANK

Fabuleux ! Joypad crée la Joybank et édite ses propres billets qui vous permettent d'acquérir des lots hyper

JOYPAD MODE D'EMPLOI

Pour mieux comprendre les rubriques de votre maga

NEWS ALLO TOKYO

Toutes les nouvelles du monde des jeux vidéo en direct de Tokyo avec Ken.

PETITES ANNONCES

Ventes, achats, contacts, échanges, le grand marché de l'offre et de la demande.

PREVIEWS
Sonic 3 sur MD en avant-propos mais aussi Cliffhanger et Ground Zero Texas, les superproductions de Sony, et tous les nouveaux jeux des mois à venir...

SUPERGAMES SHOW 93

Le reportage du salon de "High-tech de loisir", year

LA PHRASE

"N'est-il pas Archaïque de devoir pianoter avec trois doigts sur le clavier, ou même de pointer les zones de l'écran d'une souris maladroite, alors qu'on rabâche à longueur de colloques et d'arguments de vente qu'il s'agit désormais de "symbiose cryptosensuelle" entre les neurones de Sapiens sapiens et l'arsénure de gallium des créatures électroniques."

GLOBE HEBDO N° 45
du 15 décembre
1993.



LE DESSIN

LES TESTS

MEGADRIVE

DR. ROBOTNIK'S	72
DRAGON'S	
REVENGE	94
ETERNAL	
CHAMPIONS	86
LOTUS 2	78
TOE JAM & EARL 2	110
ZOMBIES ATE MY	
NEIGHBOURS	102

GOOF TROOP	108
LAMBORGHINI	128
MARIO IS MISSING	70
PALADINE'S QUEST	150
SUNSET RIDERS	120
T2, THE ARCADE	
GAME	116
TORNECO'S	
DAIBOKEN	159

REN & STIMPY	122
SONIC CHAOS	114

MEGA CD

CHUCK ROCK 2	90
DOUBLE SWITCH	158
STELLAR FIRE	154
WWF, RAGE	
IN THE CAGE	100

GAME BOY

CHUCK ROCK	130
DRACULA	96
LAMBORGHINI	107
OUT TO LUNCH	136
SENSIBLE SOCCER	84
KING OF THE RING	136

MASTER SYSTEM

DESERT STRIKE	106
DRACULA	123
SENSIBLE SOCCER	85
SPIDERMAN RETURN	
OF SINISTER 6	127
THE OTTIFANTS	118

GAME GEAR

DESERT	
SPEEDTRAP	119
HOOK	126

PC ENGINE

BOMBERMAN 94	132
SUPER ANIKI	152

SUPER NINTENDO

ALFRED CHICKEN	80
ART OF FIGHTING	124
CHAMPIONSHIP	
POOL	112
FANTASTIC STORY	
OF GAIA	156
FATAL FURY 2	151
FLASHBACK	74

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS PARIS B391341526.

Siège social : 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél. : (1) 40 35 38 38 Fax : (1) 40 35 16 47

Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).

Directeur de la publication: Pierre Sissmann.

Directeur de la rédaction: Marc Andersen

Rédacteur en chef: Robert Barbe (Robby)

Direction Artistique: Alain Langlois •

Maquette : Linoz, Nathalie Pezzoli

Fabienne Vitiello, Michel Desangles •

Corinne Bismuth

Coordination technique: Daniel Lauro •

Correcteur-réviseur: Simone Audissou •

Publicité : Isabelle Weill •

Tests : Jean-François Morisse (TSR), Olivier Prezeau, Grégoire Helot (GREG), Nini Nourdine (TRAZOM).

Trucs & astuces : Steph et Greg •

Correspondant au JAPON: Ken Ogasawara •

Correspondant UK: Derek Dela Fuente •

Abonnement et anciens numéros Téléphone: (1) 44 89 44 89 •

Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.

Photogravure : PPO, RPM, Intégral • Imprimé par Brodard Graphique •

Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture © Zoom/Vandystadt, Alain Grosclaude

Ce numéro comporte un encart non folioté de 4 pages Sega en pages centrales et un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine.

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.



S NES

Table listing SNES games and prices. Includes titles like Console SNES, Adapt SNES Europe, and various action and sports titles.

S NES

Table listing SNES games and prices. Includes titles like Might & Magic, Master of Magic, and Mortal Kombat.

PLAYER GAME LE CATALOGUE

CONTACTEZ-NOUS AU 83.96.16.33 POUR TOUTES LES NOUVEAUTES 2 TARIFS DANS LE CATALOGUE: CELUI DE GAUCHE EST POUR LE PAIEMENT EN 4 FOIS CELUI DE DROITE CORRESPOND A -15% POUR PAIEMENT COMPTANT

S NES table listing games like Wizard of Oz, Wolf Child, and World Heroes.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

MEGADRIVE table listing games like Console Megadrive 2, Megadriver + Sonic, and Adam's Quest.

NEO GEO

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

Table listing Neo Geo games and prices. Includes titles like Console Neo Geo, Joystick Neo Geo, and Mortal Kombat.

GAMEBOY

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

Table listing Game Boy games and prices. Includes titles like Game Boy + Sacoché + Piles, Loupe + Lumiere, and Batteries Rechargeables.

PLAYER GAME

**ACHETEZ VOS JEUX, CONSOLES ET ACCESSOIRES
ET PAYEZ EN QUATRE FOIS**

*Téléphonez-nous pour
les Nouveautés*

- ALADDIN - EQUINOXE
- F1 POLE POSITION
- SAMOURAI SHODOWN
- SUPER MEGAMAN
- SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Offre Spéciale (dans la limite des stocks)

LA CONSOLE 3 DO + 1 Jeu
1590 F par mois (6360 F au total)
 ou **5500 F** pour paiement comptant
DISPONIBLE ACTUELLEMENT
Nous contacter pour les titres

NOUVEAU

OUVERTURE D'UN MAGASIN DE VENTE A NANCY
 Passage Bleu (à 20 m du Centre St Sébastien)

EN CAS DE PAIEMENT COMPTANT - 15 %

**CONTACTEZ-NOUS PAR TELEPHONE AU 83.96.16.33 (7 JOURS SUR 7) OU PAR MINITEL
 3615 COMPARACTIF POUR CONSULTER LE CATALOGUE**

A retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex

Nom - Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Tél. :

MODE DE REGLEMENT

PAIEMENT 4 FOIS PAIEMENT COMPTANT
 CB N° ____/____/____/____ Expire : ____/____

Signature

- Chèque(s)
- Prélèvement

J'autorise la Société AHS/PLAYER GAME à effectuer 4
 prélèvements à 30 jours d'intervalle pour une somme totale
 de _____ F (frais de port inclus).

- 1^{er} prélèvement _____ F + 30 F + 60 F
- 2^{ème} prélèvement _____ F **Signature obligatoire**
- 3^{ème} prélèvement _____ F
- 4^{ème} prélèvement _____ F

Nom et Adresse de l'Etablissement teneur du compte

Désignation du compte à débiter			
Code Banque	Code Guichet	N° du Compte	Clé

COMMANDE

- Standard : EU JAP US
- Je joue sur : SUPER NINTENDO GAME BOY
 SUPER NES GAME GEAR
 SUPER FAMICOM MEGA DRIVE
 MEGA CD NEO GEO

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL	
FRAIS DE PORT : - JEUX 30 F - CONSOLE 60 F	
TOTAL A PAYER	

Joypad est le terme anglais désignant la manette de jeu plus particulièrement utilisée avec une console de jeu vidéo. Elle se différencie du joystick (manche à balai) par sa croix de direction plate.



LES ABRÉVIATIONS DE JOYPAD

Nous utilisons souvent des abréviations pour parler des différentes consoles de jeux dans nos articles. Voici leur signification :

- NEC** La gamme de la PC Engine de NEC.
- MS** Master System de Sega.
- GG** Game Gear de Sega.
- MD** Megadrive de Sega.
- MCD** Le Mega CD, lecteur de CD-Rom de la Megadrive.
- SN** Super Nintendo de Nintendo.
- SFC** Super Famicom de Nintendo (modèle japonais de la Super Nintendo).
- NES** La Nintendo 8 bits ou Nintendo Entertainment System.
- GB** Game Boy de Nintendo.
- NG** Neo Geo de SNK.

LES RUBRIQUES DE JOYPAD

NEWS

Les nouvelles ! Tout ce qui fait et défait le monde des jeux vidéo se trouve dans les News de Joypad : nouveaux jeux, tendances et infos de derrière les paddles.

ALLO TOKYO

Les nouvelles en direct du Japon sont rédigées par Ken Ogasawara, notre correspondant permanent à Tokyo. Il se passe tous les jours quelque chose au pays de Sega et Nintendo. ALLO TOKYO, le rendez-vous mensuel des accros de l'info exclusive.

PREVIEWS

Littéralement "prévisualisations", les pages Previews donnent un premier aperçu des jeux que vous trouverez d'ici un ou deux mois dans les magasins. C'est généralement dans ces pages qu'intervient Derek Dela Fuente, notre correspondant permanent en Angleterre, qui suit de très près tous les développements réalisés outre-Manche.

TEST

Les tests sont de véritables bancs-d'essais des jeux vidéo. Nous testons dans la partie centrale du magazine tous les jeux officielle-

ment distribués en France. Le nom de la console pour laquelle est destiné le jeu, est clairement indiqué en ouverture du test.

IMPORT

Les jeux que nous présentons en rubrique Import proviennent, pour la plupart, directement des Etats-Unis ou du Japon. Ils sont testés sur une page maximum lorsqu'il est possible de se les procurer dans les boutiques spécialisées. Un article plus complet est proposé plus tard, si le jeu venait à être distribué de façon officielle en France.

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

Vous êtes coincé dans votre jeu préféré ? Allez donc consulter la rubrique de Tonton Stéphane, où vous trouverez certainement une astuce permettant de vous sortir d'une situation désespérée. Ce tricheur invétéré vous révélera souvent des options de jeu ne figurant pas dans les notices. Vous pouvez également envoyer vos astuces au magazine, qui publie et récompense les trouvailles originales.

APPRÉCIATION DANS LES TESTS DE JEUX

Dans chaque test de jeu, vous trouverez un technique (commençant par le titre du jeu terminant par une note attribuée sur 100) permettant de jauger rapidement de la qualité d'un jeu.

Les bons points du jeu sont représenté par un cœur plein. Ses mauvais points, par un cœur brisé. Les commentaires de nos spécialistes sont accompagnés d'une pastille de type pac-man.

Extra ! Le jeu a donné entière satisfaction au testeur. Si vos goûts correspondent aux siens, vous pouvez vous acheter ce jeu les yeux fermés.

Sans être extraordinaire, ce jeu est d'une bonne qualité générale.

Jeu moyen, vous risquez d'être déçu par votre achat ou de vous lasser très vite de celui-ci.

Attention, ce jeu n'a pas plu à notre testeur. Dans la majorité des cas, il vous conseillera son achat.

EPILEPTIK

- "...et vous vendez des jeux éducatifs ?"



NON ! RIEN A FOUTRE

Bientôt disponible au magasin, comics mangas, posters, goodies...

**CONSOLES
JAGUAR ET 3DO
TELEPHONEZ !!**

" UN BON D'ACHAT..."



...VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURA"
Si à l'instar de cet étudiant boutonneux au facies curieusement evocateur de moule rance vous avez fait l'école du rire, passez donc au magasin, vous n'aurez aucune reduc' mais on vous offrira une jolie panoplie de clown.

DECÈS...



Ne faites donc pas comme LEO FERRÉ ! Ne hurlez plus à la lune! Il y a une vie après la mort ! nous rachetons les S-nintendo endomagées.

MEGADRIVE

DRACULA	389 F
ALADDIN	449 F
STREET FIGHTER 2"	529 F
JUNGLE STRIKE	449 F
SONIC SYNBALL	449 F
FLFA SOCCER	399 F
TMNT WARRIORS	389 F
VIRTUA RACING	399 F
PACK ALADDIN	990 F
PACK STREET F.	1090 F
LES ZOKAZS	
JURASSIK PARK	329 F
NHL 94	329 F
MIG 29	249 F
ALIEN 3	249 F
CHUCK ROCK	199 F
JORDAN VS BIRD	229 F
JUNGLE STRIKE	329 F
CONSOLE + 1 JEU	549 F

SUPER FAMIGOM/SNES

F1 POLE POSITION	529 F
DRAGON BALL 2 3	599 F
GOEMON FIGHT 2	529 F
ROCKMAN X	529 F
CHINESE WORLD 2	349 F
ADAPTATEUR 60 HTZ	99 F
LES ZOKAZS	
NHLPA HOCKEY	299 F
DESERT STRIKE	349 F
ALADDIN	389 F
MORTAL KOMBAT	399 F
ALIEN 3	349 F
BEST OF THE BEST	299 F
BULLS VS BLAZERS	299 F
SUPER NINTENDO	549 F

NEO GEO

ART OF FIGHTING	890 F
FATAL F 2	1090 F
SAMURAI S	1540 F
CONSOLE	1840 F
SUPER SIDEKICKS	1090 F

MEGA CD

MEGA CD + 1 JEU	1399 F
LES ZOKAZS	
NIGHT TRAP	299 F
FINAL FIGHT	199 F
PRINCE OF PERSIA	249 F
SILPHEED	449 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS
TELEPHONE: 40 71 04 04 FAX: 40 71 05 00

CONSOLES - JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER PLUS 30F DE PORT	

Nom: _____ Prénom: _____ Téléphone: _____
Adresse: _____ C.P. : _____ Ville: _____
Paiement: C.B. N°: _____ Date d'expiration: _____ Signature: _____

COU RRIER NEWS

LE QUOTIDIEN DANS LE QUOTIDIEN, QUI VOUS EN APPREND PLUS SUR LES PTTIS LECTEURS QUI NOUS ÉCRIVENT, ET À UNE SEULE ET UNIQUE ADRESSE : JOYPAD, 103, BOULEVARD MAC-DONALD, 75019 PARIS.

Les spécialistes sont tous d'accord : "Bof !"

- 1) Dans le manuel du Méga-CD 2, on parle de copier des jeux. Est-ce qu'un système va sortir pour cela ?
- 2) Trouvez-vous que le Méga-CD soit une bonne machine ?
- 3) Aladdin sortira-t-il sur le Méga-CD 2 ?
- 4) Quels sont les jeux préférés des testeurs sur Méga-CD 2 ?
- 5) Qu'est-ce que les cd+g ou Cd+graphiques ?

Defour Alban.

- 1) Eh bien non, il s'agit d'un clon'k (un clon'k, c'est un terme que j'ai inventé pour définir toutes les phrases qui sont traduites de travers dans les manuels de jeux ou de machines de jeux vidéo). On ne peut pas copier ses jeux sur un Méga-CD, mais copier ses sauvegardes de jeux sur une cartouche de RAM, qui sera vendue séparément (je ne sais pas si elle verra le jour en Europe). Je vous rappelle que l'on peut, bien entendu, sauvegarder ses parties de jeux sur un Méga-CD. La phrase n'est pas très claire dans la notice, mais elle l'est maintenant. Merci qui ?
- 2) Moi non, mais la plupart des gens de la rédaction, oui. J'ai effectué un mini-sondage autour de moi :
 - Stef : "De bonnes idées, mais il est pour moi déjà mort."
 - Trazom : "Une super machine, mais très mal exploitée."
 - Olivier : "Pour certains jeux, c'est bien" (excusez-le, il est pas très bon à l'oral).
 - TSR : "C'est un CD-ROM exploité de façon intelligente (pas comme un Amiga CD 32)."
 - Robby : "Qu'ils arrêtent d'essayer de faire des films sur Méga-CD !"
 - Moi (Greg) : "Une arnaque totale, seuls quatre jeux valent vraiment le coup."
 - Linos : "J'ai pas le temps, Greg !"
 - Les spécialistes : "Tous d'accord".
- 3) Oui, il serait prévu, mais nous n'en savons pas plus, même pas une photo ou une info, juste un bruit de couloir.
- 4) Comme pour la question 2, je suis allé voir mes amis de ce beau journal qu'est Joypad :
 - Stef : "Silpheed"
 - Trazom : "Silpheed"
 - Olivier : "Sonic CD"
 - Moi (Greg) : "Sonic CD"
 - TSR : "Ecco the Dolphin CD"
 - Robby : "Batman Returns"
 - Linos : "Heu, Greg, laisse tomber, j'chuis à la bourre !"
 - Les spécialistes : "Tous d'accord".
- 5) Les Cd+Graphiques, aussi appelés CD+G, sont des disques compacts comme les autres, avec des sons dessus et tout, sauf qu'en plus il y a des images, qui ne peuvent être lues que par les machines suivantes : PC-Engine avec CD-ROM, Duo, Duo-R, Méga-CD, 3DO, Amiga CD 32 et CDI. Ces images sont, pour la plupart, des photos du chanteur dont les chansons figurent sur le CD, ou parfois des paysages, lorsqu'il s'agit de CD de musique dite "relaxante". Il arrive aussi que ce soit tout bêtement la partition ou les paroles qui apparaissent à l'écran. On ne trouve ces CD qu'au Japon, et de plus, ils sont assez rares pour que la fonction de lire les Cd+g nous importe peu, à nous, pauvres occidentaux.

IL ABANDONNE LACHEMENT SA CONSOL POUR UNE AUTRE !

- 1) A votre avis, quel est le sursis de ma Super Nintendo face aux 32 bits et à la 64 bits d'Atari ?
 - 2) Pour ce coup-ci, les développeurs vont-ils jouer le jeu et créer des hits, en utilisant les capacités de l'animal, of course ? Ou alors nous pondre une série de daubes comme sur Lynx, sans utiliser les capacités de cette console ?
 - 3) Question très importante : pour la Jaguar, est-ce qu'il y aura une différence entre la version européenne et l'américaine, comme la Super Famicom, Super Nintendo et Super Nes ? Idem pour les jeux : y aura-t-il besoin d'adaptateur ? Encore idem pour mon téléviseur : branchement NTSC, Pal ou Secam ?
 - 4) Et m... ! Pourquoi les prix des cartouches Snin sont-ils si élevés ? Que les éditeurs baissent les prix des jeux ! Je pense que ce n'est pas la bonne solution pour que Nintendo redevienne le n°1 des jeux vidéo.
 - 5) Pourquoi le prix des 32 Bits (3DO et Amiga CD 32) est-il plus élevé, comparé à la Jaguar qui est techniquement supérieure ?
 - 6) Pour finir, le Project Reality 64 bits : les caractéristiques de cette machine seront ahurissantes, est-ce véritablement faisable ?
- Bye bye

Stéphane le félin.

- 1) Le sursis de la Super Nintendo est très grand, et on a encore le temps de voir venir. Pourquoi ? Parce qu'il faut savoir que le principal fournisseur de jeux sur cette console est le Japon, et qu'au Japon, aucune console - hormis la Super Famicom ou la Nec - n'y a réussi une véritable percée. Et puis, le temps que les programmeurs japonais laissent choir la console de Nintendo, on sera en 1995, ce qui est déjà pas si mal pour une console, cinq ans de vie.
- 2) Pour tout te dire, on n'en sait rien. Personne n'a encore vu tous les jeux, et il est trop tôt pour dire ce qu'il en sera exactement. D'après les premiers jeux, oui, les capacités sont utilisées, et même un peu trop employées, pour

- jouer un effet de tape-à-l'oeil, tout en maintenant le "fun factor". Et puis, y'a pas qu'on daubes sur Lynx. Bon, c'est vrai qu'il y a beaucoup, mais enfin.
- 3) En théorie (pour l'instant, because qu'on puisse vérifier), tu pourras jouer un jeu d'une nationalité différente de qu'aura ta console. En clair, on pourra avec une console turque et une carte d'Asie du Sud-Est. Par contre, pour les de branchement, oh que oui qu'il y a un branchement très différent. Celui de la américaine se fait par prise vidéo "cinch" et ne fonctionne absolument pas nos téléviseurs français ; au grand maximum et avec beaucoup de chance, tu auras image en noir et blanc. Il est possible que certaines boutiques modifient même les consoles, afin qu'elles marchent sur ta télé française.
 - 4) Les cartouches si chères ? C'est tout simplement parce que Nintendo prend ce qu'il appelle des "marges" sur les ventes des éditeurs. Ils ne peuvent donc pas baisser les prix s'ils veulent vivre. Il y a d'ailleurs quelques petites embrouilles entre Mr Nintendo et Mr Electronic Arts à ce sujet.
 - 5) Je pense que cela vient du fait que le processeur central de la Jaguar est un processeur RISC, et que le RISC c'est vraiment pas facile à fabriquer. Et ensuite ce sont, chez la 3DO, l'Amiga CD 32, les lecteurs de CD qui coûtent cher, et non les composants qui sont à l'arrière. La Jaguar ne fonctionnant que sur cartouche, on gagne au moins 1 500 F sur le prix de vente. A moins que les composants dans le jeu la bête soient d'une qualité ultra médiocre du genre à pêter au bout de deux mois de saturation, mais cela serait assez étonnant.
 - 6) Ben oui, c'est faisable : deux ans à planifier comme des fous sur une machine, cela peut donner d'extraordinaires résultats, surtout si l'équipe est dynamisée par des primes et un exemple (l'argent, toujours !).

ENCORE DEUX JOURNALISTES MYSTÉRIEUSEMENT DISPARUS !

Alors là, vous y allez fort, très fort. C'est à se demander si vous ne prenez pas vos lecteurs pour des cons. Je m'explique : lorsque J'm Destroy, qui est le pilier de Joypad (souvenez-vous de Console News dans Joystick) a quitté votre magazine, il n'y a eu aucune explication. Ca c'est fort ! Mais lorsqu'AhL, le rédacteur en chef de Joypad, fait de même, vous restez de marbre. C'est très fort ! Nous les lecteurs, on n'achète pas Joypad que pour lire les tests et pour regarder les photos des nouveaux jeux, comme des légumes bouillis au vin blanc. On achète Joypad aussi pour l'ambiance qu'il dégage. Une ambiance très conviviale, offerte par les testeurs qui "semblent" vraiment "unis" entre eux. Et lorsque l'un des testeurs s'en va, l'ambiance se casse et devient moins conviviale. Alors, s'il-vous-plaît, expliquez-moi, expliquez-nous pourquoi DESTROY et AHL sont partis s'il-vous-plaît. On est grand, on comprendra.

Christophe Sacriste.

Ben écoute, c'est très drôle parce que, justement, Destroy adore les légumes bouillis au vin blanc... Non, pour revenir au sujet, il est vrai que deux et même plus de nos confrères s'en sont allés, parfois de leur plein gré, et parfois par obligation. Pour J'm Destroy, il faut savoir qu'il menait la double activité de pigiste chez nous, et de rédacteur en chef dans un autre magazine. Ces deux activités étant très éprouvantes pour lui, car effectuées simultanément, il fit le choix de nous quitter, afin de profiter de l'épanouissement personnel que permet le contrôle d'un magazine. C'est un choix de sa part, et nous n'avions pas pensé à vous le dire, c'est tout. Ne pensez pas que nous soyons pires que les blocs de l'Est, "arrangeant" la vérité dans notre intérêt.

Pour AHL, c'est un peu différent. Alain est un homme de show-business. J'en veux pour preuve qu'il faisait partie d'un groupe de rock (!) qui a fait l'ouverture de concerts de Johnny Halliday, il y a quelques années déjà. Puis il fut agent de production, ou plus simplement "impresario". Sachez que c'est son associé qui a lancé les Forbans, par exemple. On sait aussi de qui il fut l'impresario, et il a même écrit des chansons pour certains artistes, dont la plupart furent des tubes, mais là encore on ne vous le dira pas. Arrivé dans l'univers des jeux, il y a un peu plus de cinq ans, AHL a finalement senti la fibre du spectacle vibrer de nouveau pour lui.

On ne sait pas encore ce que ces deux-là nous préparent, mais on leur souhaite une brillante carrière dans la voie qu'ils se sont choisie, c'est bien là l'essentiel, non ? Vous êtes grands, vous comprendrez.

PUBLICITÉ

Passionné de dessin, âgé de 21 ans, je suis très attiré (NdGreg : Et nous donc !) par le style bande dessinée, essentiellement fantastique. J'aimerais tenter de dessiner pour un éditeur tel que Virgin. Pourriez-vous me communiquer son adresse ?

Je vous en remercie par avance.

Patrice Perbost

Bien sûr m'sieur, c'est comme si c'était fait, m'sieu !

Virgin Games, 233, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris.

"Non, elles ne sont pas mortes", nous déclare le corbeau !

Salut Greg !

Je trouve votre mag' très bien foutu, mais j'ai tout de même quelques reproches à émettre : dans l'ensemble, il n'y en a que pour Sega et Nintendo, et je trouve que vous faites de la "désinformation". Je prends un exemple : vous avez parlé à maintes reprises du CD-ROM Nintendo, vous avez parlé de toutes ses caractéristiques techniques etc., etc., alors que vous ne parlez de la Jaguar (cette console, j'y crois !) qu'au moment de sa sortie (ou presque !), alors que le CD-ROM Nintendo semble une très bonne blague destinée à empêcher les possesseurs de SNes de s'orienter vers les autres machines à base de CD-ROM, comme la Nec par exemple (le MCD étant nul à ch...).

Au fait, parlons de la Nec. Je trouve que vous avez aidé considérablement à la chute de cette console. Vous avez préféré mettre en avant les "Nintenga", car économiquement plus forts (peut-être y'a-t-il eu des dessous de table...) que le malheureux Sodi-peng, qui, bien que pas très doré, a lutté pour promouvoir cette fabuleuse console qu'est la Nec et qui possède un lecteur CD-ROM depuis plus de quatre ans. Au lieu d'être suffisamment objectif avec cette console, vous avez préféré vous contenter d'articles comme "Nec, la fin ?", alors que vous savez pertinemment qu'au Japon cette console marche aussi fort que la Super Famicom, Sega n'existant pratiquement pas là-bas ! Bien sûr, sur Md ou sur SNes, il sort plus de jeux (et aussi beaucoup plus de m... !), mais on ne juge pas une console sur la quantité des jeux, mais sur ses qualités et sur le plaisir du joueur. Et le plaisir de jouer sur une Nec, c'est quelque chose : la maniabilité, et l'animation sont toujours au top (...).

Bref, tout ça pour dire que je comprends tous ceux qui achètent les consoles Nintendo et Sega : on y retrouve des personnages qui s'adressent à un public plus enfantin, mais pour moi qui ai 20 ans, je ne me contente pas uniquement de celles-là (...). Et puis maintenant, tout le monde a une Snin ou une MD avec les mêmes jeux de baston et de plates-formes, plus faciles les uns que les autres. Où est l'originalité dans tout ça ? (...) Alors, votre devoir devrait être plutôt de montrer ce qu'est une Nec, une Lynx ou une Neo-geo, de montrer qu'il y a autre chose que Sega et Nintendo. Car figurez-vous que les jeunes n'ont pas besoin de vous pour connaître Sega et Nintendo, la télé s'en charge très bien... Merci de passer ma lettre.

Cyril, un fan de St-Etienne (allez les verts !).

Alors, euh, on va essayer de tout faire dans l'ordre. Tu dis d'abord que nous ne parlons pas de la Jaguar. Ce qui est faux, on en a parlé, et on en parle

encore (et même peut-être un peu trop), et vous êtes les premiers à être informés, puisque vous nous lisez (ou comment se faire de la pub gratis). Le CD-ROM Nintendo, ben non, c'est tout faux, ce n'était pas une tactique commerciale pour vous empêcher, possesseurs de Super Nintendo, de vous orienter vers d'autres machines. C'est vrai que vu sous cet angle-là, cela paraît plausible, mais sachez aussi que de réels accords ont été créés pour faire ce lecteur de CD-ROM. Seulement voilà, le seul problème réside dans la sortie de la Jaguar. Pour les industriels japonais, cette console sort au moins un an trop tôt. Ils n'avaient pas prévu cela, une console utilisant une technologie 64 bits pour la fin 1993. La preuve, ils sont tous en train de s'affoler à tenter de finir vite fait leurs consoles pour la mi-94, afin de ne pas être trop en retard sur le marché mondial des bits. C'est aussi pour cela que Nintendo a laissé tomber son CD-ROM, tout simplement parce que ce qu'il rajouterait en puissance à la machine ne suffirait pas pour tenir la route, face aux Nec et Sega 32 bits. Et puis, comme on dit, un homme averti en vaut deux, et Nintendo qui se mord les doigts d'avoir tant tardé à lâcher sa console Super-Nintendo sur le marché américain (Sega est loin devant avec deux ans d'avance pour sa Megadrive) se dit que l'on ne l'y reprendra plus.

Tu nous accuses ensuite d'avoir tué la Nec. Dans un sens, cela reste dans le domaine du vrai, mais je ne pense pas que nos lecteurs soient des moutons, au point de revendre leurs consoles à la vue d'un article hypothétique, et uniquement valable pour les Etats-Unis, pays mineur dans l'influence de nos goûts en matière de jeux. Je pense que si la Nec est morte, cela est dû à une publicité beaucoup moins abondante (il faut dire ce qui est, Sodi-peng faisait vraiment avec les moyens du bord) que celle des grands groupes tels que Sega et Nintendo. Et puis, l'importateur ne bénéficiait pas de notices totalement traduites, mais d'une doc photocopiée et jetée dans la boîte. Les jeux de rôles n'étaient pas traduits en anglais, et donc n'étaient pas vendus dans notre pays, car totalement en japonais. On notera tout de même les gros efforts réalisés dernièrement sur les jeux comme Y's 1 et 2, Exile 2 et quelques autres, traduits en anglais car importés des Etats-Unis. Nous n'avons pas tué la Nec, elle est morte des étouffements dus aux autres, en France. Mais sachez qu'au Japon, elle se porte effectivement très bien (voir News sur l'Arcade Card System). Et je sais que cela fait de la peine de voir que la Nec (qui est considérée comme la meilleure console de tous les temps par la plupart des professionnels du jeu) ne perce pas chez nous, mais il faut s'y faire. C'est le grand nombre qui gagne. Et le grand nombre, c'est les possesseurs de Sega et Nintendo.

Quant à parler des consoles Lynx et Neo-geo, on le fait aussi dès que possible, mais c'est pareil, nous vendons un magazine à 60 000 exemplaires, et les possesseurs de ces consoles sont à peine 5 000. Ce qui ne fait pas un grand lectorat. Et pour que l'on puisse vivre, je le répète, il nous faut toucher le grand public. C'est dommage, mais c'est la vie, on ne peut pas faire autrement.

Courrier News est édité par la société des Mangeurs de Fromages Autonomes au capital de 27 Deutsch Mark. Locataire-Gérant : Professeur Mamadou Diallo N'GREG (Grand Marabout Africain). Siège Social : Chez lui.

La corruption touche tout le monde !

Bonjour à toute la rédaction.

J'ai vendu Megadrive et Super Nintendo pour me consacrer et me consacrer à la Jaguar.

Dans vos articles, j'ai lu les noms d'éditeurs, mais je n'y ai pas vu la société Electronic Arts. Ne se consacrerait-elle qu'à la Megadrive et la 3DO ?

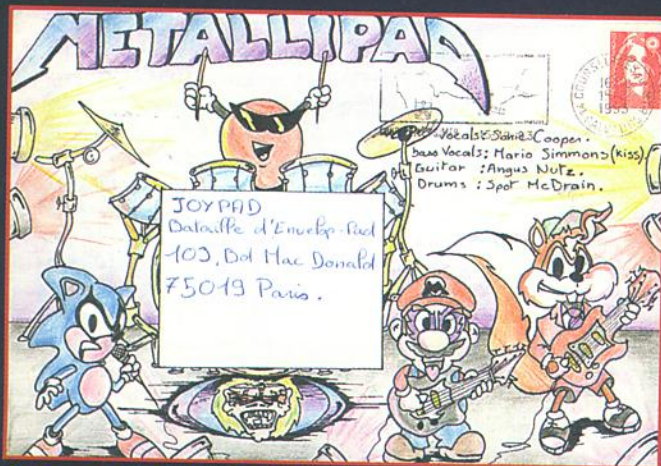
Jacques Bajavi

Eh bien oui, j'ai eu l'occasion de discuter avec une personne d'Electronic Arts au cours du Supergames Show, et

elle m'a entièrement confirmé le fait que développer sur 3DO prenait trop de temps pour une équipe de programmeurs traditionnels ; sans compter qu'ils développent aussi sur Super Nintendo. Mettre au point des films interactifs sur Mega-CD ou 3DO ne leur permet donc pas de faire des jeux sur Jaguar ; à moins, bien sûr, qu'ils ne se rendent compte que la Jaguar rapporte plus qu'une 3DO. Ahhh argent, quand tu nous tiens (au fait, patron, pour mon p'tit chequos, on se voit au café ?) !

DESSINATOR

mania



The Winner of the Mois is : Dany Collet ! Et un jeu Mega CD dans la poche ! Un !

Il est là ! C'est le premier vainqueur de notre concours d'Envelop-Pad ! Son nom est inscrit à la pointe de son adroit crayon, c'est Dany Collet. La lutte pourtant fut terrible et il a fallu en arriver au vote pour savoir qui d'entre Dany et William André remportait le jeu du mois. Afin de décider en notre âme et conscience, nous sommes tous allés voter à Ermelin-sur-Marne, là où l'air est pur, et où les oiseaux chantent. Alors qu'avec Robert Olivier nous dépouillions l'abondant courrier, Trazom préparait l'exposition d'Ermelin-sur-Marne, aidé de Greg et ses précieux conseils ! Tonton Steph, dans un coin, surveillait tout en tant que coordinateur technique des relations publiques et sociales inter-départementales. C'est comme ça, Tonton Steph ne brigue que les postes à responsabilité, vous le savez ? C'est aux alentours de 11h03'45" que tout a commencé. Robby a enfilé son habit de juge-bruiteur, Trazom, celui d'huissier incorruptible (sauf par Senna), Olivier, son costume d'avocat de la défense et Greg celui de greffier. Heureusement, il me restait une petite place sur le banc des accusés ! Les témoins se sont succédé ! Nicolas Coupeux, Chris Weber, Yannick Gouat, Amant, Casadamont, Nicolas Freycenet, Nicolas Lefol, Julien Boulineau, Fabien Ducroq, Ali Karim Ben-Hadj, Cyril de Blanquefort, Théodore Bourdeau, Arnaud Walraevens, Jean-Louis Tello, Denis Verger, Rheinhardt Chamonal, Fabrice "C'est pour pas gâcher", Julien Drouot, Jouanne Nouguière, Sébastien Pons, Frédéric Morales, le talentueux Nicolas Roussel, et de suite... pour ne retenir que les noms des meilleurs. Mais, au milieu de tous, il y avait Dany Collet et William André ! Après trois jours de vives discussions, de coups de claques distribuées, de litres de café ingurgités, de paquets de cigarettes dévorés, et d'études des deux lettres au microscope électronique à balayage, Dany a été déclaré grand vainqueur du mois ! Il pourra maintenant recevoir son jeu Mega CD ! Quant à tous les autres, c'est maintenant l'heure de la revanche ! Tous à vos crayons pour remporter, le mois prochain, le concours d'Envelop-Pad ! Il va falloir vous décarcasser ! Une fois encore, avis aux best of the best : ceux que nous avons retenus et les autres, qui, par manque de place, resteront (pour l'instant) dans l'ombre ! Vous connaissez l'adresse, alors c'est okayyyyy !



Mortal Thomas Design.

MORTAL THOMAS : THE REVENGE !

Suite au dessin d'Ulrich von Kartoffen paru dans le dernier numéro (Jurassic Pad), Mortal Thomas, dessinateur de choc, n'est pas resté indifférent. Histoire de faire partager le talent de Thomas à tout le monde, voici sous vos yeux ébahis deux des quatre dessins qu'il nous a faits ! C'est vrai, il ne s'agit pas d'enveloppe. Bien vu ! Je vois que vous avez l'oeil ! Mais Thomas avait avec lui la dérogation 6458.7 bis, celle-là même qui autorise son porteur à retirer le formulaire 48A-854X, qui lui permet alors de faire appel devant la Haute Commission du Dessin, composée de la rédaction de Joypad. Bref, cela pour dire que nous avons fait un exception à la règle... Autre exception : pour ses superbes dessins, Thomas remporte lui aussi un jeu ! On ne rigole pas ici, le talent avant tout ! Alors, avis aux dessinateurs ! Si vous vous sentez capable de faire mieux que Mortal Thomas ou que Dany Collet (le vainqueur officiel du mois), n'hésitez pas ! Pour la suite, on essaiera de rester orthodoxe et de se limiter aux seules enveloppes ! Si le format ne vous convient pas, vous pouvez toujours choisir une enveloppe de grande taille ! Pour ce qui est de l'adresse, elle ne change pas : Bataille d'Envelop-Pad 103, Bd Mac Donald 75019 Paris



De William André from Corsica !

© the hyper doué Boju



THE NINJA WARRIORS AGAIN

La mode des Ninjas, qui fait fureur depuis longtemps en salles d'arcades, et qui a déjà sévi sur Megadrive ou PC Engine, n'a pas encore trop touché la SFC. Le génial jeu d'arcade Ninja Warriors de Taito en est une belle preuve. Avec Shadow Stalker (un autre jeu de Ninja sur SFC), une nouvelle bataille risque bien de faire de l'ombre aux beat-them-up actuels : la bataille des Ninja sur SFC ! Scrollings différentiels, décors futuristes, ennemis cybernétiques et graphismes somptueux sont au programme de la journée d'un des trois héros Ninja de Shadow Stalker, un jeu de 8 MB prévu courant janvier pour un ou deux joueurs simultanément.

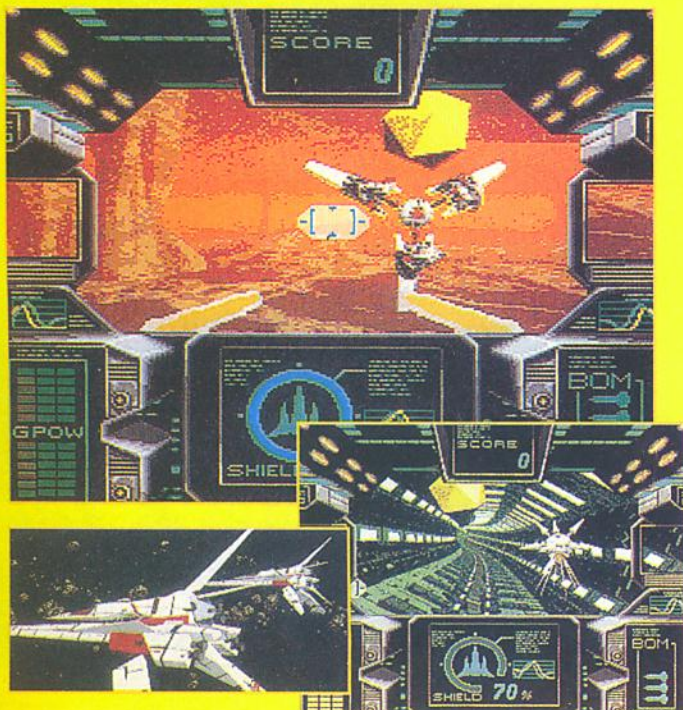
SUPER FAMILICOM ATHENA



AX 101

MEGA CD SEGA

Après Silpheed, Sewer Shark et en attendant Microcosm, les amateurs de shooting-game vont se réjouir de la sortie proche de AX 101, un jeu tout en 3D mappée qui se déroule dans un futur lointain. A bord de votre vaisseau d'interception intergalactique, vous devez nettoyer la Terre de la vermine extraterrestre qui vient de l'envahir. En "vue de l'intérieur du cockpit", vous dirigez votre vaisseau comme dans Sewer Shark. Scènes cinématiques et démos cinéma à gogo sont au programme de ce jeu dont la date de sortie est fixée à mars 94.



STREET OF RAGE 3

Il est en cours de développement, ça y est ! Bare Knuckles 3 (le nom japonais de Street of Rage 3) sera disponible en mars 94, et vous proposera quatre combattants dont certains que vous connaissez bien comme Axel le blondinet, Sammy le petit roller skater ou encore Blaze la super gonzesse ! Un nouveau venu est prévu en la personne de Zan, un adepte du kung fu moderne. On pourra jouer à deux simultanément et les graphismes ont été considérablement travaillés, au même titre que les différents coups possibles. On peut s'attendre ainsi à un sacré bon jeu de baston à progression sur Megadrive. Sortie sur cartouche 24 MB.



MEGADRIVE SEGA

SAILOR MOON R

Le manga fait fureur au Japon, et nos quatre écolières (en tenue de marin, d'où le nom de Sailor) vont vous en faire voir de toutes les couleurs dans ce beat-them-up à progression. Les filles ont de longues jambes, des longs cheveux et des coups spéciaux très féminins.



De toute façon, vous connaissez le DA puisqu'il passe désormais chez Dorothée. Bref, la cartouche 16 MB est prévue pour début janvier au Japon.

SUPER FAMILICOM BANDAI

super chinese world 2

Jack et Ryu sont de retour, dans un jeu d'action cette fois. Disons que l'on se déplace dans un mode "aventure", mais que les combats sont monnaie courante et en "vue de profil". On trouve, dans ce jeu aux graphismes purement japonais et très cartoon, plus de 70 types d'ennemis différents pour un total de



6 0 0 mouvements possibles! Un mode "versus" est même prévu sur cette cartouche de 16 MB, prévue pour décembre.

SUPER FAMILICOM CULTURE BRAIN

foot au japon: vive la j-league!

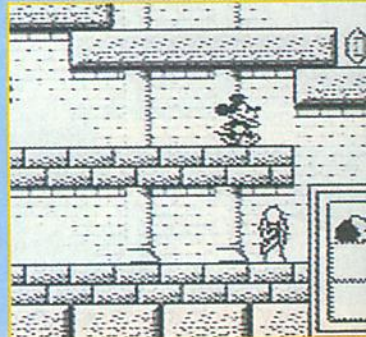
Le foot connaît un franc succès au Japon et les pros japonais jouent dans une league appelée la J-League. Sega et Bandai sont déjà sponsors d'équipes de cette league, et c'est depuis peu que Nintendo et Capcom ont annoncé qu'ils allaient eux aussi sponsoriser des équipes de la J-League. Evidemment, des jeux vidéo vont suivre, faisant suite à ceux déjà édités au Japon par Namco, Hudson, Sega ou Game Arts. Admirez les clichés d'un exemple de jeu basé sur la J-League, prévu sur SFC (cartouche 12 MB) et portant le doux nom de J-League Excite Stage '94 (éditeur : Epoch).



MICKY MOUSE V

GAME BOY DISNEY

Walt Disney est à la mode, ces temps-ci ; après Duck Tales 2 sur GB et Deep Duck Troop sur GG (présentés dans cette rubrique), c'est au tour de Mickey de revenir sur les petits écrans de la Game Boy. Les deux premiers jeux ont été oubliés pour nous présenter un vrai jeu de plates-formes, dans lequel Mickey peut creuser (un peu à la manière de Hyper Lode Runner). Tout se déroule comme d'habitude avec des blocs, des plates-formes, des pièges et des guest-stars comme Donald, Minnie et ce bon vieux Dingo. A signaler aussi la présence de passwords. Sortie de cette cartouche 2 MB prévue pour fin décembre.



jouer sur megadrive par modem

C'est désormais possible au Japon : on peut télécharger des jeux (jusqu'à une centaine disponible) via le CATV, qui se branche directement sur la port cartouche de la Megadrive. Il sera possible de se connecter à tout moment et de payer la somme finalement indiquée, pour jouer à ces centaines de jeux. Les nouveautés seront disponibles en preview et les autres seront classés par catégories. Le Sega Channel va sans doute faire émuler au pays du Soleil Levant.



saturn de sega 32 ou 64 bits?

Sega Japon vient d'annoncer que la Saturn serait dispo fin 94 et posséderait un microprocesseur 64 bits. La presse japonaise en a conclu un peu hâtivement que la Saturn serait une console 64 bits. Sega Japon s'empressa aussitôt de rectifier le tir en expliquant que la Saturn serait une machine aux processeurs multiples (7 au total). Le processeur principal sera fabriqué par Sega et Hitachi, et sera à 32 bits. Par contre, le processeur vidéo sera 64 bits (le fameux). Au sujet des nouvelles sur la machine : elle pourra afficher 60 minutes de Full Motion Video, possèdera 24 MB de RAM et 32 pour la mémoire ROM. C'est tout pour le moment, on vous tient au courant !

POP'N LAND

Enfin un nouveau jeu de plates-formes bien japonais en prévision sur Mega CD ! Très proche de la série des Wonderboy, Pop'n Land est un jeu d'action 100 % aux graphismes mignons et colorés. En "vue de profil", ce jeu vous propose quinze niveaux et autant de boss de fin. L'originalité vient du fait que l'on peut fabriquer son héros avec seize corps, tête et armes différents, bonjour les combinaisons (4096 en tout !). Le jeu devrait sortir en tout début d'année.

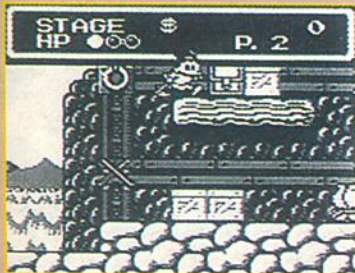
MEGA CD SUR DE WAVE



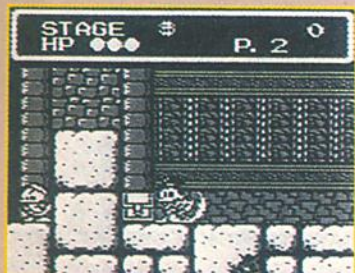
DUCK TALES 2

Oncle Picsou est décidément très attiré par l'argent. Il a entendu parlé d'un vieux cousin ayant disséminé cinq morceaux de parchemin dans le monde. Le parchemin en question donnant la position exacte d'un gigantesque trésor, voilà Picsou reparti pour une nouvelle aventure

GAME BOY CAPCOM



d'aventure/action. On retrouve la fameuse attaque de Picsou (avec la canne), ainsi que tous les éléments du premier épisode qui constituait un gros hit. Sept niveaux et des boss venant aussi



bien du Triangle des Bermudes que des Chutes du Niagara vont vous faire voyager un max. Sortie sur cartouche 1 MB début janvier.

ALCAHEST

Les amateurs de jeux d'aventure/action (avec une petite préférence pour l'action) risquent d'être comblés par la sortie, fin décembre, d'Alcahest, une cartouche de 8 MB. L'action se déroule en "vue de dessus" et en 3D isométrique avec des combats épiques et de la recherche à donf. Votre héros, un gros barbare déchaîné, doit trouver les quatre morceaux d'une épée censée représenter la puissance des quatre éléments vitaux : la terre, le feu, l'eau et l'air. Au départ, muni d'une simple épée, il pourra ensuite tirer des projectiles et faire évoluer son équipement. Un jeu attendu.



SUPER FAMICOM HAL LAB

arcade card nec

Nous vous reparlons de la nouvelle carte NEC Adaptateur de CD ROM, parce qu'elle sort au Japon et que de nouveaux jeux sont en préparation sur le Super CD ROM NEC. La capacité de cette Arcade Card est toujours de 18 MB et les jeux Neo-Geo sont plus que jamais en cours de développement. Après l'annonce des sorties de World Heroes, Art of Fighting et Fatal Fury 2, c'est au tour de Fatal Fury Special d'être annoncé. Et pour finir en beauté, Strider sera aussi adapté en version CD et utilisera les possibilités de l'Arcade Card. On va encore s'amuser un peu avant de jouer à la Tetsujin, la 32 bits de NEC.

Joue et gagne !

LA MEGA CD2 !



+ 1 CONSOLE DE JEU / GAGNER PAR JOUR

LA PANASONIC SZ1 - REAL !!!

3DO

ET AUSSI SUR 3615 VIDEOJEU

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.9801

Une chance de plus si tu tapes le code clé > 240

On la tient, notre suite d'Art Of Fighting, ça y est ! Le jeu est terminé et devrait sortir fin janvier. On retrouve les zooms et les coups de la première version, mais avec une flopée de nouveaux persos et des coups spéciaux encore plus impressionnants.



NEO GEO
SNK



Douze personnages sont présents sur la cartouche et on note l'arrivée en fanfare de Takuna, le père de Ryo, qui repart aussi sec car il se fait enlever au début du jeu. Ryo repart au charbon, aidé par Robert et, ô surprise, par sa soeur Yuri qui s'était faite kidnapper dans le premier volet. Bonjour le scénario à deux francs ! De toute façon, je ne pense pas que les joueurs sur Neo Geo soient très portés sur les scénarios de jeux.



DEEP DUCK TROUBLE

GAME GEAR
SEGA

Donald est de retour sur Game Gear ! Cette fois, il va falloir explorer les quatre



mondes d'une île, en utilisant tous les ingrédients classiques du bon jeu de



plates-formes. Les décors sont aussi variés que ceux du premier épisode, avec de la



neige, du feu, des forêts et des fonds sous-marins. Donald va voyager dans cette cartouche de 4 MB prévue pour courant décembre. Bientôt en France sans doute. Il faudra patienter !

GRIND STORMER

Cela faisait bien longtemps que l'on n'avait pas joué à un shoot-them-up vertical sur Megadrive. Cette adaptation du jeu d'arcade semble promettre, avec des tonnes d'armes différentes et la possibilité de jouer à deux simultanément. On attend la cartouche de 8 MB pour avril 94, ça nous laisse le temps de nous préparer !

MEGADRIVE
TENGEN

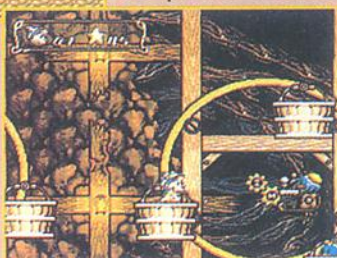


ARDY LIGHT FOOT

Notre future mascotte, Ardy Lighto Futttito, est enfin dispo au Japon et nous le testons le mois prochain. Ce fantastique



jeu de plates-formes risque de pas mal cartonner, pour la bonne et simple raison que les développeurs ont repris un peu tout ce qui fait le succès des jeux de plates-formes classiques pour en faire une compilation. La réalisation s'annonce excellente et le nombre de niveaux, énorme. 8 MB de bonheur avec password et tutti quanti !



SUPER
FAMICOM
ASCII

GB FATAL FURY 2

C'est pas une bonne surprise ça ? Quand je vous disais que tous les jeux étaient adaptés sur Game Boy, ce n'était pas de la blague ! Takara n'officialie pas seulement sur SFC et a décidé d'adapter le jeu Néo-Géo directement à partir du deuxième épisode, la classe ! On retrouve tous les protagonistes de la saga mais en version 10 ans avec des petits muscles, en taille réduite quoi ! Les mouvements spéciaux sont présents et ce nouveau style redonne une nouvelle vie à Fatal Fury. La cartouche de 4 MB est prévue pour mars 94.



- Nintendo se demande encore si la cartouche de Super Metroid fera 24 ou 32 MB. Elle sortira en février.

- C'est finalement Shigeru Miyamoto (le père des Mario & Zelda) qui hérite du développement de FX Trax, la course de bagnole utilisant le nouveau Super FX (qui tourne à 24 Mhz !) et permet l'animation de 15 000 polygones par seconde). FX Trax sera le premier jeu à tourner en 256 couleurs et comportera des passages avec des canyons, des tunnels transparents, pourra être joué à deux simultanément et tiendra sur une cartouche de 16 à 32 MB (ça, on ne le sait pas !).

- La 32 Bits de NEC est en attente. Et vous savez pourquoi ? Tout simplement pour attendre de voir ce que vont sortir Sega et Nintendo, en matière de nouvelles consoles. Ça c'est pas cool !

MICROCOSM

L'histoire est peu commune et le scénario génial: vous êtes aux commandes d'un vaisseau sous-marin qui va être injecté dans



MEGA CD
PSYGNOSIS

le corps de votre président ! Cette personne étant infestée de bactéries ennemies, vous allez détruire le mal là où il est, c'est-à-dire dans sept parties du corps humain (les veines, le cœur, le cerveau, etc...). Véritable shoot-them-up en 3D digitalisée, Microcosm s'annonce grandiose sur Mega CD. Sa sortie est prévue pour Noël au Japon.

STREET FIGHTER II DANS LA RUE !

Pas la peine d'en dire long sur cette démonstration de Capcom dans les rues de Tokyo. Il suffit de regarder la photo du char de carnaval Street Fighter II pour se rendre compte que c'est vraiment la folie furieuse de ce jeu au Japon. On pouvait même jouer en mode versus avec deux Chun Li sur le char, wouah !



NEO GEO: NOUVELLES DU FRONT

Alors que l'on attend toujours Top Hunter de SNK et Magician Lord 2 de Alpha Denshi, de nouveaux titres sont annoncés sur Neo-Geo comme World Heroes Jet (Jet, Turbo, Special: même combat !), Samurai Shodown Two (Spirit au Japon) qui est annoncé pour février 94 et enfin Raiden 2 dont on ne sait absolument rien! Quant à Miracle Adventure de Data East, il arrive avec son cortège de couleurs



et d'ennemis délirants. A mi-chemin entre le jeu de plates-formes et le jeu de baston, il VOUS permet de jouer à deux simultanément et propose des graphismes sans comparaison avec Blue's Journey par exemple. Les sprites sont gros et très cartoon. La cartouche de 90 MB sera dispo quand vous lirez ces lignes, chouette alors !



- Adventure Island 2 est en cours de finition chez Hudson Soft Japon, avec un jeu deux fois plus vaste que le premier et qui se déroule un peu à la manière d'un jeu d'aventure principalement axé sur l'action. Super Bomber Man 2 est en projet.

MOONLIGHT SERENADE

MEGA CD
SEGA

Les possesseurs de Mega-CD vont pouvoir commencer dès maintenant à rêver à ce gigantesque jeu d'aventure, qui se déroule dans une maison autant hantée que féerique. Le jeu est réalisé en 3D mappée et l'on peut se diriger à peu près où l'on veut, le programme s'adapte ! Les créateurs ont utilisé les désormais célèbres stations Silicon Graphics (effets spéciaux de Jurassic Park, le film). Admirez les clichés de ce jeu, qui va dépoter un max sur Mega-CD début janvier.



POUR LE MEILLEUR ET POUR LE P

NTSC **3 DO** PAL

• En direct de notre centrale d'achat AMERICAINE et sans intermédiaire, vous recevrez par messagerie ultra rapide votre commande, après approbation de la facture Proform encaissement auprès du fournisseur agréé.

Garantie de livraison par bordereau d'expédition. (1 jeu S tuit par jour de retard, selon entente préalablement établie)

• Paiement par transfert bancaire en FF - US \$ - CAN \$ ou garantie avec paiement à la livraison.

• Notre spécialité : SNES - GENESIS - CD ROM - 3 DO - Accessoires promotionnels.

GRUPE **ROMICO** INTERNATIONAL

CANADA / ETATS UNIS

2 Rue Turquet - 46300 Gourdon - France

Tél : (33) 65 41 26 27

Fax : (33) 65 41 41 14

Contact Canada : Tél/Fax 19 1 514 227 64 75

Les marques citées sont déposées par les Sociétés correspondantes.

MEGA

PREVIEWS

les chiffres du mois

3 000 000 de dollars : c'est le budget qui aurait été alloué à la réalisation du prochain grand titre Mega CD de Sony Imagesoft, Ground Hero Texas.

2 000 000 : c'est le nombre approximatif de consoles vendues en France pour l'année 1993 (Les Echos. Institut d'Etudes GFK).

4,3 milliards de dollars : c'est le chiffre d'affaires de chez Nintendo pour l'exercice fiscal 1993 ! Lorsqu'on voit le prix des jeux, on comprend pourquoi et comment (SGI Magazine).

250 dollars serait le prix (soit moins de 1 500 F) que ne devrait pas dépasser la nouvelle console 64 bits de Nintendo qui sortirait en 1995 (SGI Magazine).

1: Il n'y a qu'un Trazom pour avoir acheté un casque, certifié authentique, de Ayrton Senna, et dédié par le pilote brésilien de Formule 1 (valeur de l'objet : 11 000 F quand même).

700 000 dollars : c'est le coût du développement de la version originale de Microcosm (de Psygnosis) sur FM-Town.

47 503 : c'est le nombre de connectés, au mois de novembre 1993, sur les 3615 Joystick & Joypad.

SEGA CD: DES NEWS AMERICAINES

Alors que les japonais se cantonnent à développer des jeux spécifiques à la Megadrive pour le Mega-CD (en gardant l'esprit des jeux cartouches), les Américains versent de plus en plus dans l'utilisation du support Video. A part l'annonce des sorties de simulations sportives par EA et Sega sur support CD (Joe Montana NFL Football, par exemple), les autres jeux prévus pour le début de l'année 1994 sont axés sur des scènes filmées. On les doit d'ailleurs à Digital Picture (Make My Video, Sewer Shark) qui travaille pour Sony Imagesoft. Outre Ground Zero Texas dont vous pouvez admirer la preview dans ce numéro, d'autres titres sont annoncés : Prize Fighter et Double Switch. Prize Fighter est une simulation de boxe sur des scènes filmées, comme si vous voyiez l'action. Double Switch est un jeu à la Night Trap se déroulant dans un manoir gothique (vous retrouverez également ces deux jeux dans ce numéro de Joy Hollywood débarque sur Mega-CD !

• Electronic Arts annonce deux produits Mega-CD pour bientôt : le premier est Bill Walsh College Football dont la nouvelle version inclura des scènes digitalisées, et le second est Powermonger avec 30 % d'espace de jeu supplémentaire et des scènes 3D de survol avant chaque stage.

• Le pet discret, mais quand même présent, des petits lutins de Wiz'n Liz sur Megadrive, a effusqué les membres d'une association anglaise (fondée par Mary Whiteshouse). Si vous possédez la cartouche, devinez comment on y arrive !

TOTAL CARNAGE

SUPER NINTENDO MALIBU GAMES

TSR va être heureux, car Smash TV est battu par un jeu encore plus kill-kill! Total Carnage reprend en effet le principe de Smash avec deux fois plus d'armes (des trucs du XXI^e siècle complètement inimaginables) et un espace de jeu beaucoup moins restrictif. On peut toujours jouer à deux simultanément et le jeu se déroule toujours en "vue de dessus". Un jeu sur cartouche 8-MB prévu pour début janvier aux Etats-Unis.



sony l'a acheté

Peut-être qu'il en rêvait, en tout cas Sony l'a acheté. Le célèbre anglais David Perry qui a développé sur Megadrive les jeux Terminator, Global Gladiators, Cool Spot et Aladdin pour le compte de Virgin, serait passé chez Sony. On parle au conditionnel, puisque l'info n'est pas confirmée au moment où nous écrivons ces lignes. L'ancien programmeur vedette de Probe Software en Angleterre s'était vu offrir une situation de rêve par Virgin pour aller bosser sous le soleil de Californie. On n'ose imaginer le montant de son contrat chez Sony, qui s'est déjà offert la société Psygnosis pour s'imposer dans le monde rose des jeux vidéo.



le casseur de dino



Le prochain jeu des Anglais de Codemasters sur Game Gear et Master System, s'appelle Dinobasher. Il met en scène un personnage préhistorique hilarant, Bignose the caveman - ou gros nez l'homme des cavernes - dans un jeu de plates-formes ponctué de nombreuses situations désopilantes. Bignose peut utiliser de nombreuses armes pour se défendre, comme son énorme gourdin, des pierres, ou par exemple combiner les deux pour s'en servir comme un batteur de baseball. Ça sort en mars, et vous aurez le droit à une preview du jeu dans notre prochain numéro.



DIG AND SPIKE VOLLEYBALL

SUPER NINTENDO HUDSON SOFT

Vous prenez le beach volley et sa décontraction californienne et vous mélangez avec le vrai volley à six contre six et vous obtenez cette simulation. Les graphismes sont digitalisés et l'on peut jouer à deux joueurs simultanément (ensemble ou un contre l'autre). Il est possible aussi de s'entraîner aux bumps, services et autres spikes, ou de se taper un championnat. On attend le jeu aux Etats-Unis pour janvier.



dino-saurs for hire



MEGADRIVE SEGA

Ça vous dirait de contrôler une nouvelle sorte de Rambo, un Super Rambo qui aurait fait un tour dans Jurassic Park ? Vous contrôlez en effet, dans ce jeu, un dino-marine surarmé et d'une force incroyable. Remarquez, cela vaut mieux, car les ennemis à combattre dans ce jeu à la Contra (Probotector) sont de la même trempe que vous. On passe allègrement du Ninja au robot, mais toujours dans une version préhistorique. Autant vous dire que ça risque de déménager sur Genesis d'abord, et après chez nous. Acceptez-vous cette mission du gouvernement ?

adaptateur 50/60Hz super nintendo



Ce n'est pas encore sorti, mais ça ne saurait tarder. Il s'agit d'un petit adaptateur qui se fixe à l'intérieur de votre Super Nintendo. Et alors ? Eh bien, ledit adaptateur permet de transformer votre machine 50Mhz en 60Mhz. C'est un peu comme si vous faisiez de

votre Super Nintendo une Super Famicom. Avant de vous lancer dans l'aventure, attendez que le produit soit sorti et que nous ayons pu vous en faire un petit test. Sachez, par la même occasion, que si votre Super Nintendo est ouverte -et il faut la démonter pour installer l'appareil-, adios la garantie ! Alors, comme dirait le poète, "patience et longueur de temps font mieux que force ni que rage".

• Cool Spot sera de retour cet été sur Megadrive dans un jeu appelé Spot Goes To Hollywood. Laissez juste quatre mois au studio américain de Virgin pour nous préparer ça ! En parlant de retour, Bubsy 2 est en cours de développement.

• Mister Nutz est en cours d'adaptation sur Megadrive. On parle d'une version plus rapide dans la lignée des Sonic. Hou la !

• Le Mega-CD fait décidément parler de lui, puisque Probe Software travaille activement sur une version CD de Mortal Kombat sur Megadrive.

Avis à la population:
Ouvrez votre propre boutique en France

A GAME WORLD



267 bd Volta
75011 PARIS
Tél: 16 (1) 43 70 30
Fax: 16 (1) 43 70 30
METRO-RER: NA

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14

Venez voir avant tout le monde
photos du CES de LAS VEGAS

Super Famicom	Super Nintendo	Super Intellivision
Actraiser 2	549	Aero the Acrobat
Art of Fighting	549	Aladdin
Bastard	589	Bombberman + Mr. Blast
Cyborg 009	589	Bubsy
Dragon Ball Z 2	449	Cool Spot
Dragon Ball Z 3	680	Daffy Duck
Fatal Fury 2	599	Flash Back
Goemon fight 2	399	Goof Troop (Dingo)
Lethal Enforcer	589	Jurassic Park
NBA Jam	589	Lemmings 2
Pop & Twinbee	350	Lock On (S. Air Di)
Ranma 1/2 2	489	Mario All Star (SN)
Ranma 1/2 3	589	Mortal Kombat
Rockman X	540	Mr Nutz (SNIN)
R-Type 3	589	Rock N' Roll Racine
Soltice 2	549	Run Saber
Starfox	300	Secret of Mana
Super Starwars	300	Super Shanghai II
Super Tetris 2+Bomblis	545	The Empire Strikes Back
Super Turrican	495	T.N.M.T fighters
World Heroes	490	Troddlers
World Soccer (Cantona)	365	Zombies Ate My Brain

OCCAZ
SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE
+ DE 150 TITRES ENTRE 99 ET 199

Accessoires	Neo Geo	
Pointeur laser (portée 100 m)	690	Art of fighting
Super NES Américaine	995	Fatal Fury 2
Super NES + infrarouge	1095	Samourai show
Super NES + Mortal combat	1395	View Point
Montre Street Fighter	129	World heroes 2
X terminator (action replay)	330	Et plein d'autres
Joystick infrarouge (SNES/SFC)	199	à p
Quadrupleur 4 joueurs	285	
Adaptateur Super FX 50/60 hz	149	
Super turbo Control pad	149	
Super joypad dyna 1	99	
Rallonge joypad (2,1 m)	39	
Mangas	35	



ÉCHANGE
Super Nintendo
Megadrive
Neo Geo

Nom:
 Prénom:
 Adresse:
 CP:
 Ville:
 Tél:

BON DE COMM	
Qté	Titre
Frais de port	
je paye au facteur + 40F	
Total à payer	

IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adaptateur pour jouer sur

NEWS

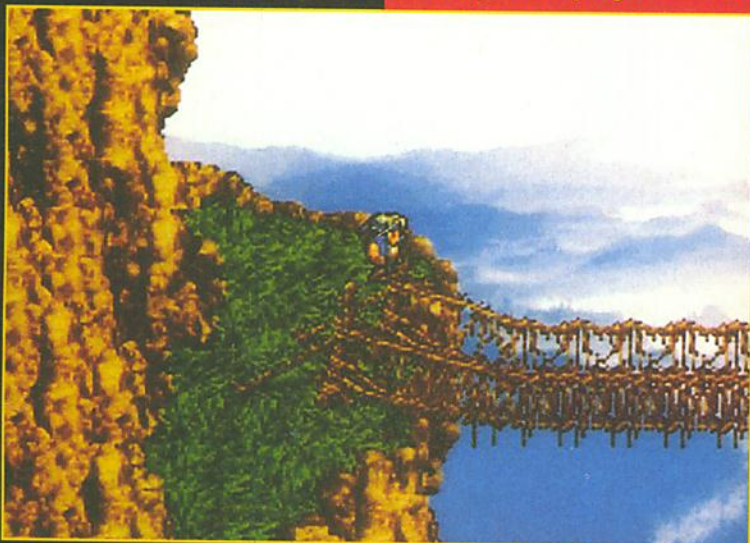
PREVIEWS

FINAL FANTASY VI

**SUPER
FAMICOM
SQUARE
SOFT**

Voici les premières images de ce nouveau volet de l'une des plus fabuleuses sagas de jeux de rôles sorties à ce jour. Alors que nous attendons le cin-

quième volet en version anglaise, ce sixième-là sera disponible vers mars au Japon. Au programme : 24



mégas, des graphismes en textures pour le sol, et des sprites plus gros. Regardez les photos, et foi de Greg, vous allez en baver.

un pad à douze boutons idéal pour Street Fighter II

Dans la série des nouveaux accessoires toujours et encore, voici un tout nouveau pad de chez Fire pour Super Famicom. La particularité de l'engin, c'est qu'il possède deux fois les boutons A, X, B, Y. Pourquoi deux fois ? Parce que la seconde série de boutons est en fait, par défaut, en "auto fire", ou bien en turbo, comme vous voulez. L'avantage, c'est que dans certains jeux, vous n'aurez



pas besoin d'allumer puis d'éteindre ce turbo, il vous suffira de changer de bouton. Idéal lorsque l'on joue à un Street Fighter II. Attention, avant de vous procurer l'engin, renseignez-vous sur sa compatibilité ! Après test, il ne fonctionne pas sur les Super Nintendo françaises ! A réserver, par conséquent, aux possesseurs de SFC. (Pad vu chez Console+ Games).

Final Fantasy L'O.A.V.

Eh bien oui, il fallait bien que cela arrive un jour, le dessin animé de Final Fantasy est sur le point de sortir au Japon. Pour le scénario, sachez que l'histoire se situe 200 ans après les événements du jeu Final Fantasy V.



L'héroïne, qui se nomme Lynari, et qui est aussi apparentée au héros du jeu, devra tout au long des quatre parties de ce film, trouver les quatre pierres du feu, de l'eau, de l'air et de la terre. Elle sera bien sûr accompagnée d'un jeune garçon dynamique. Pour le staff, on a droit à ceux de "Galaxy express 999" et de "K.O. Century Beushi". Sortie des 4 volets courant 94... au Japon.

LUNAR THE SILVER STAR

Les petits Américains l'attendaient depuis longtemps, ce jeu de rôles sur Sega CD, car ils n'avaient pas grand chose à se mettre sous la dent. Il semblerait qu'ils aient bien fait d'attendre, car la complexité et la grandeur de Lunar sont exceptionnelles. De plus, le jeu est en anglais, ça aide ! Vous êtes Alex, un jeune héros voulant devenir un Dragonmaster, à l'image de son modèle Dyne, tué et bat par le Black Dragon il y a très longtemps. On retrouve de la musique, des animations et la vue classique isométrique et "de d

**SEGA
WORK
DESIGN**



Les musiques sont symphoniques à souhait, bref, les Américains ont bien de la chance !

• Mindscape développe en ce moment un jeu sur Mega-CD, une course futuriste. Core Design fait de même avec un jeu qui surpasserait Thunderhawk et serait dans la même veine, mais dans l'espace et avec du Full Motion Video en plus.

TIME TRAX

Encore essoufflé après le fantastique Alien III, vous allez pouvoir repartir dans une quête tout aussi éprouvante avec Time Trax. Dans le genre action, vous allez être servi. Vous accompagnerez le héros dans différents niveaux, où il faudra affronter, comme d'habitude, une légion d'ennemis, de l'araignée au savant fou en passant par le membre de gang peu raffiné. Outre l'exploration des niveaux à pied, vous pourrez aussi grimper, dans certains niveaux, sur une moto, afin de poursuivre la lutte. Il y a des accents de Rolling Thunder, mais pourtant, rien à voir. Zarbi. Distribué en France par E.M.S. vers le mois de mars.

**SUPER
NINTENDO
E.M.S.**



SOCCER KID

**SUPER
NINTENDO
OCEAN**

C'est Ocean qui va distribuer en Europe le jeu micro de Krysallis dans lequel vous tapez le ballon contre des aliens voleurs de coupe du monde! Ces derniers ayant en effet volé la coupe du monde de foot de 1994, se crashent sur un satellite lors de leur fuite. La coupe se brise en cinq morceaux qui retombent à plusieurs endroits de la Terre (New York, Rome, la Place Rouge, etc). S'ensuit une course poursuite entre le héros et les aliens afin de récupérer les morceaux de coupe. L'originalité de ce jeu d'action plates-formes en vue de profil est l'arme du héros: ce dernier se balade avec un ballon de foot collé au pied et peut shooter quand il le désire sur ses ennemis. On n'a pas encore de date de sortie de la cartouche de 10 MB mais on sait déjà que Nestlé et Ocean sont en pourparlers à propos d'un éventuel sponsoring par Golden Grams pour l'Europe.



PINK PANTHER

**MEGADRIVE
& SUPER
NINTENDO
TECMAGIK**

Comme on vous le laissait entendre dans la Preview parue dans Joypad n° 24, vous aurez bientôt l'occasion de vous amuser avec la Panthère Rose sur Megadrive et Super Nintendo. Je rappelle, pour les retardataires, que Pink Panther est un pur jeu de plates-formes à scrolling multi-directionnel, dont l'histoire se

déroule dans les studios d'Hollywood. Notre chère féline, qui a subitement envie de vivre comme une star, fait des pieds et des mains pour tenter de convaincre un producteur peu charitable. Bonjour le boxon ! Pour finir, deux bonnes nouvelles : Ludi Games distribue ce produit, et le test complet est prévu pour le prochain numéro (ça devrait d'ailleurs s'appeler "La Panthère Rose").



UN DE PERDU...

Virgin, qui viendrait de perdre son programmeur fétiche, David Perry, vient de s'assurer les services d'une autre star du jeu vidéo. Le journaliste anglais Julian "Jaz" Rignall, qui sévissait depuis près de dix ans dans le groupe de presse britannique EMAP où il était devenu directeur de la rédaction des magazines Nintendo Magazine System et Sega Mean Machines (les magazines dédiés les plus vendus en Angleterre), va rejoindre les équipes de développement américaines de Virgin à Irvine en Californie. Personnage hautement sympathique, Julian -qui est considéré, en Angleterre, comme le meilleur joueur du monde- va mettre à disposition de l'éditeur au V rouge, sa connaissance phénoménale du divertissement cathodique. Be careful, don't get a touch of the californian sun, Jaz !

NEW STORE
Games

VENTE - ECHANGES - RA

3 RUE D'ARRAS 75005 P
(à l'angle du 7 rue des E
M° CARDINAL LEMOINE
OU JUSSIEU.
TEL: 44 07 04 61

3DO DISPO

SUPER FAMICOM SUPER

Final Fight 2	189 F	Fatal Fury 2
Exhaust Heat 2	389 F	Dragon Ball Z
World Heroes	529 F	Turtle Ninja 5
Actraiser 2	589 F	Rockman X
Aladdin (US)	529 F	Ken 7
Star Wars 2 (US)	549 F	Alchaes
Mister Nuts (FR)	449 F	Eye of Behold
Seventh Saga (US)	529 F	Flashback (F)
		Secret of Mar

MEGADRIVE MEGA

Turtle Ninja 5	449 F	MEGA CD 2 +
Fifa Soccer	439 F	Sonic CD
Sonic Spinball	439 F	Silpheed
Street Fighter 2	499 F	Final Fight (C)
ETC		Eye of Beholde
		Virtual Racin

NEO GEO

NEO GEO	1990 F	Memory Card
World Heroes 2	1350 F	Super Side K
View Point	1490 F	Fatal Fury Sp
Samurai Shodown	1590 F	Pop Hunter

NEO GEO - OCCASIO

NEO GEO	1890 F	View Point
Art of Fighting	899 F	Sengoku
3 Count Bount	999 F	Sengoku 2
Fatal Fury 2	990 F	Ninja Comb

AUTRES TITRES ET NOUVEAUTES : TEL

ATTENTION! : TOUS LES NOUVEAUX JEUX
NECESSITENT LEURS ADAPTEURS RI
POUR POUVOIR FONCTIONNER SUR LES
FRANCAISES.

BON DE COMMANDE

Livraison garantie par colissimo (48 H !)

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

..... CODE POSTAL :

VILLE : TEL :

REGLEMENT: CHEQUE MANDAT-LETTRE

CARTE BLEUE N° :

EXPIRE LE : / SIGNATURE :

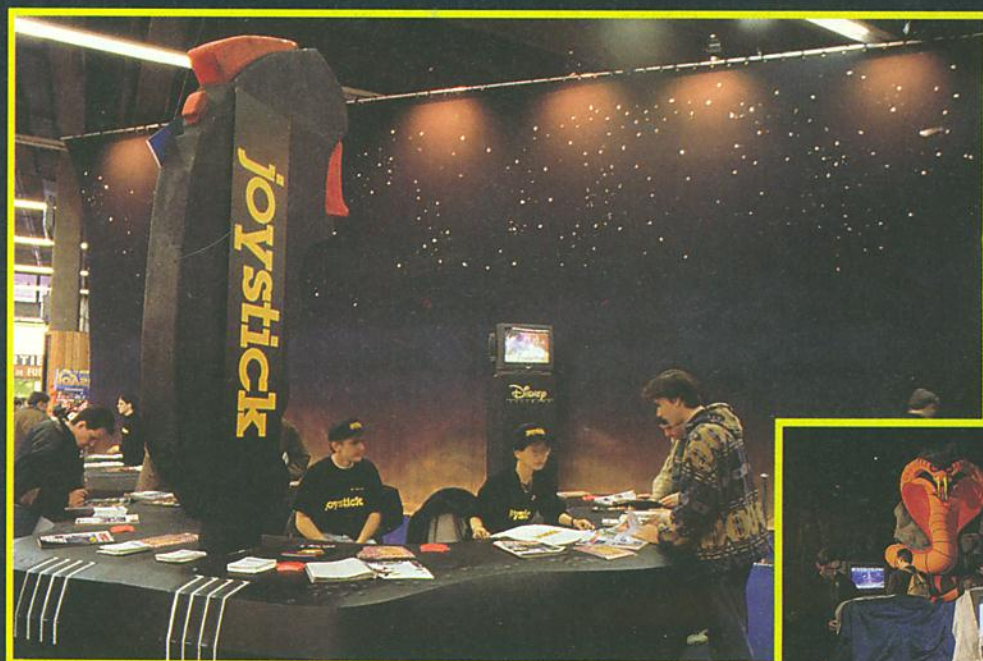
TITRES ET CONSOLES (PRECISEZ SUR QUELLE CONS

FRAIS D'ENVOI (JEUX : 30F / CONSOLES : 55 F)

TOTAL A PAYER

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX REVI

SUPERGAMES SHOWS



Les stands de Joystick dans le monde de son grand univers Disney. Les jeux vidéo ont pu jouer sur console durant toute la soirée, avec Aladdin et Le Livre de la Jungle dans des décors de films de Disney.

78 000!

C'est le nombre officiel de visiteurs qui se sont rendus au Supergames Show, du 24 au 28 novembre 1993. Pour sa troisième édition, la seule manifestation grand public dédiée au jeu vidéo en France semble avoir acquis les bons points qui lui permettront de devenir institutionnelle à l'avenir.

Premier élément positif : cette édition 93 du Supergames Show se déroulaient enfin dans un endroit digne de ses prétentions, dans un hall vaste – haut en plafond – du Parc des Expositions de la Porte de Versailles à Paris. Tout le monde a pu rentrer et arpenter les allées du salon sans trop de bousculades et les débordements de l'année passée ont été évités. Malgré le brouhaha inhérent à ce genre de manifestation, on a pu s'approcher des nombreux jeux en démonstration, marchander un méga paddle avec un revendeur, s'attarder sur une table pour manger un sandwich et, bien sûr, discuter avec l'intégralité de la rédaction de Joypad.

A QUI MIEUX-MIEUX

Allez, une fois n'est pas coutume, flattons-nous la panse : nous espérons que notre stand vous a tapé dans l'œil puisque - univers Disney oblige -

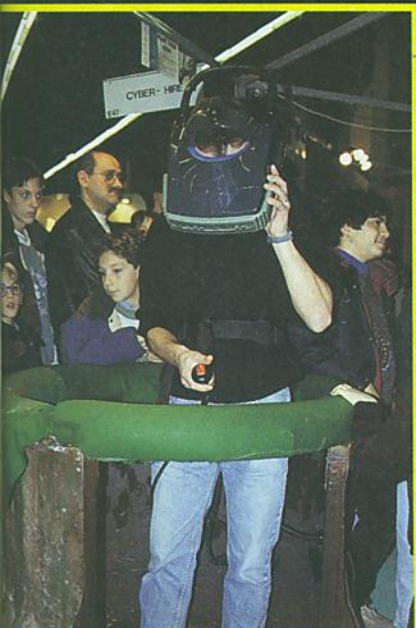
les comptoirs Joypad et Joystick flanquaient la plus belle aire de démonstration du salon. Sous une gigantesque toile, les jeux Disney Software ont attiré petits et grands dans des espaces thématiques richement décorés. Ainsi, on a pu jouer aux jeux micro dans un décor inspiré du film Tron, de même pour les jeux Aladdin et le Livre de la Jungle sur console Sega et Nintendo.

Autre présence remarquable, celle de Ludi Games. Ayant réussi le tour de force de créer pour l'occasion un environnement pour chacun de ses jeux, la visite complète du distributeur français nécessitait une bonne heure, pour peu que l'on ne soit pas intéressé par les nombreux concours et challenges proposés, par exemple, sur les jeux Eric Cantona Football Challenge ou FI Pole Position.



Ludi Games avait fait les choses en grand, en créant un décor propre à chacun des jeux distribués par la française. Ici, on pouvait découvrir FI Pole Position quelques jours avant sa sortie en magasin.





Le Supergames Show fut aussi l'occasion pour un grand nombre de s'initier à la réalité virtuelle. Casque sur les yeux et joystick en main, la plupart des participants semblaient déconcertés mais satisfaits par cette expérience.

Cela dit, les animations proposées par Hudson Soft sur son génial Super Bomberman et par Electronic Arts avec son fabuleux FIFA International Soccer, permettaient de passer un bon moment. On a vu des heureux repartir avec une peluche Bomberman ou une casquette EA Sports.

L'EST OU LE FAUVE ?

Si le Jaguar d'Atari prenait l'avantage sur notre couverture du mois de décembre, il était peu aisé d'approcher du seul exemplaire de la machine fonctionnant en permanence sur le Supergames Show ! En l'absence d'Atari, le revendeur Retour 2048 faisait tourner les premières versions des jeux Cybermorph et Crescent Galaxy. Le pari de disposer de quelques milliers de Jaguar avant la fin de l'année dans certains points de ventes privilégiés semble avoir été perdu. Espérons que le Jaguar s'élancera vraiment au mois de mars, date officielle à laquelle il devrait migrer en nombre sur notre territoire... Car le rang des impatientes ayant pré-commandé la console grossit de jour en jour.

LE SALON DE TOUT LE MONDE

Apparemment, le Supergames Show qui se veut grand public et divertissant, n'est pas le salon de la dernière nouveauté. Les jeux présentés étaient déjà vus ou sur le point de sortir...

Par contre, certaines animations valaient le détour. Ainsi l'espace

A proximité du camion Nintendo, une cabine de projection sur vérins hydrauliques offrait aux amateurs de sensations une démonstration de Starwing complète et mouvementée.



simulation présentant de véritables cabines de pilotage construites autour de puissantes simulations aériennes a intéressé les plus vieux et fasciné les plus jeunes. Ce salon était aussi l'occasion de s'essayer aux premiers jeux en réalité virtuelle dotés de l'équipement sophistiqué de W.Industries. Très remarqué également, l'Interactive Virtual System, un système qui projette votre image, filmée par une bête caméra vidéo, dans un jeu vidéo. L'exemple du casse-briques ? Vous pouvez alors renvoyer la balle avec la totalité de votre corps vers le mur de briques... Délirant.

Sans atteindre encore la dimension des salons grand public anglais ou américain, le Supergames Show a démontré encore un peu plus cette année l'engouement des français pour ce genre de manifestation. Il reste aux organisateurs à convaincre les absents de cette année de venir pour le Supergames 94. En tout cas, si le grand cric ne nous a pas croqué, nous, nous devrions y être une fois de plus !
ROBBY

Of course, la bonne humeur était de mise au comptoir Joypad. Olivier, Greg et le grand Julien ont essayé de rester naturels, répétant les pitreries habituellement réservées à la rédaction de Joypad.



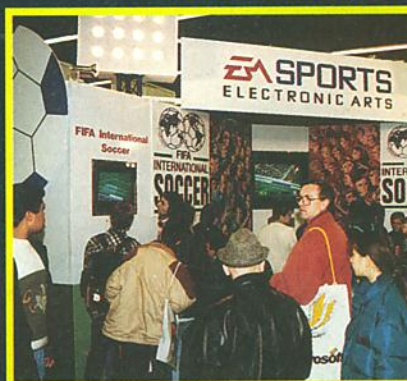
Un robot étonnant a suscité bien des curiosités à notre stand. Répétant inlassablement les gestes mécaniques, il n'a pas laissé indifférent seul de nos visiteurs. Alors, homme ou robot ? Certains se le demandent encore.



Succès garanti pour Electronic Arts avec son fabuleux jeu de foot, FIFA International Soccer.

Un peu plus loin, le distributeur Bandai proposait des bornes de démonstration de ses jeux - déjà vus pour la majorité - pour consoles Nintendo. Le constructeur de la Super Nintendo était également là avec son désormais célèbre camion bardé de consoles. Un plus pour Nintendo qui s'était déplacé avec une cabine de projection sur vérins hydrauliques diffusant une démonstration mouvementée du fameux Starwing. Quant à Sega... L'autre japonais n'avait pas effectué le court déplacement séparant ses locaux d'Issy-Les-Moulineaux au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Absence remarquable par de nombreux Segalopins déçus. Les amoureux de la micro-informatique de loisir ont eu plus de chance avec la présence de nombreux constructeurs, et non des moindres : Apple, IBM, Compaq... et Commodore dont l'Amiga CD 32, machine que l'on dit hybride entre console et micro, suit son petit bonhomme de chemin avec chaque jour de nouveaux développements au format CD.

Assurément une curiosité de ce salon, le système IVS. Des joueurs, filmés par une caméra, interagissent - avec leur propre image sur un jeu vidéo. Exemple : renvoyer avec les mains, les pieds, la tête une balle sur un mur de briques.



MEGA DRIVE

La Mégadrive 2
+ Aladdin + 2 manettes
995F

La Mégadrive 2
+ SF2' + 2 manettes
1190F

La Mégadrive 2
+ 3 jeux + 2 manettes
895F

Le Méga CD II
+ Road Avenger
1990F



Gratuit*
pour 600F d'achat

Le Mégavidéo Show

Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo.



Les Méga Tops Micromania



SILPHEED
Un shoot'em up qui exploite à fond les capacités du Mega CD. Vous passerez dans des sous-seuls, survolerez des bases gigantesques sans face à une dizaine de lasers, de vaisseaux et de missiles.



THUNDERHAWK
Une révolution sur console dans la simulation de vol. Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !



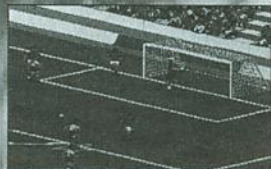
DUNE
Partez à la recherche de l'épave sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur.



ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !



STREET FIGHTER 2
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megs ! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite !



FIFA FOOTBALL
Electronic Arts, le maître des simulations sportives, a réalisé là un chef-d'œuvre avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs



MORTAL KOMBAT
Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles



WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire.



SONIC SPINBALL
Votre aventure continue contre le terrible Robotnik ! Retrouvez des émeraudes dans des labyrinthes en forme de flipper !



ROBOCOP VS TERMINATOR
Vous incarnez Robocop et devez sauver l'humanité ! Un jeu d'action où vous combattez les Terminators, et libérez des otages.



JURASSIC PARK
Un jeu aux super graphismes. Le jeu de déroulé différemment suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !



FORMULA ONE
C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul ou à 2 en écran split, il faut avoir le cœur bien accroché pour prendre le départ



DAVIS CUP TENNIS
Une des meilleures simulations de tennis du moment. Pour 1 ou 2 joueurs. Tous les coups du tennis sur 4 surfaces.



ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure action. Vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mandes, des armes diverses...



LANDSTALKER
Une superbe aventure/action réalisée par "Climax". Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor. A ne pas rater.



THMT FIGHTER
Les tortues nous reviennent dans une aventure plus agressive ! Vous allez vivre des combats d'enter avec cette réalisation signée Konami.



JAMES POND 3
Un jeu de plateforme digne du nom. Très rapide, et très varié, votre héros doit arrêter un manioque et sa bande de rats de manger tout le fromage d'une planète !



FLASHBACK
Un scénario d'enter, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées.

Des milliers de jeux à des prix démentis

Les Méga Promotions



ASTERIX
Retrouvez nos irrédicibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme superbe réalisé par Infogrames.



MICKY & DONALD
Mickey et Donald réunis dans une même aventure pour un super jeu de plateforme



GLOBAL GLADIATORS
Mick et Mack sont deux petits personnages de terre de ses cochonneries polluantes. An vous n'avez pas le temps de souffler...



BATMAN RETURNS
Batman va devoir affronter le toujours coriace Penguin alors que celui-ci est accroché à des cordes, puis dans les fondations d'un immeuble où il est accompagné de ses acolytes downesques.



ANOTHER WORLD
Une aventure où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, un monde où le danger surgira à chaque instant.



SUPER KICK
Avant le match vous sélectionnez parmi un choix de 16 qui vous pouvez appliquer différentes tactiques tous les coups du foot.



WORLD CUP ITALIA
Passes longues ou courts, dribbles, têtes, touches, corners, etc... Toute la joie du Football sur votre Paddle.



TAZMANIA
Eclatez-vous sur 6 niveaux fous avec Taz, le démon de Tazmania.



LOTUS TURBO CHALLENGE
Une simulation top pour de simultanée. Huit étapes gigantesques de votre Lotus

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

* Sauf sur les Consoles - Remise différée.



149F



Le Pro 4
Un nouveau Joypad pour votre Megadrive à un prix vraiment... deux vitesses turbo, fonction ralenti,

99

Le Remote Control

+ 1 manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

GAME GEAR



**La Gamegear
+ Columns 595 F**

**La Gamegear
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2,
Penalty Kick Out, Rally Challenge)
795 F**

**Composez
le 92 94 36 00
Tous vos Hits
en Vente par
Correspondance !**



Les Promotions Gamegear



149 F

SONIC
La Mascotte de Sega ! Sonic le hérisson dans une aventure à la rapidité affolante.



149 F

TERMINATOR
Le futur est entre vos mains : revivez le fameux film de fiction. C'est le combat sans merci qui vous attend contre le robot T 1000 Terminator.



75 F

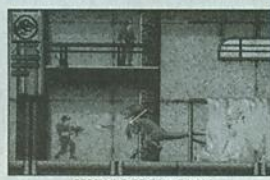
SPACE HARRIER
Voyagez à des vitesses époustouflantes à travers Dragonland et détruisez vos ennemis !

LES TOPS GAMEGEAR



MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



JURASSIC PARK

5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.



WINTER OLYMPICS

A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez, skier, glisser, schlusser, sauter ...



LE LIVRE DE LA JUNGLE

Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé. Vous dirigez Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !



SONIC CHAOS

Le docteur Robotnik a volé l'émeraude rouge du Chaos. Vous partez cette fois dans l'aventure avec votre ami le renard nommé Tails.



ASTERIX

Retrouvez nos irréductibles Gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre Gamegear.

LES NOUVEAUTES D'ABORD

MICROMANIA MONTPARNASSE NOUVEAU
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 00

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette & 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13 **Magasin agrandi**

MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07 **Magasin agrandi**

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas . Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA Vente par Correspondance

B.P. 009 - 06901 Sophia-Antipolis Cédex Tél. 92 94 36 00

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

N°	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

**LIVRAISON
GARANTIE P
COLISSIMO**

**Commandez par téléphone 92 94 36 00
Ouvert de 8 à 19h du lundi au samedi;
de 9 à 19h le dimanche.**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration/..... Signature :

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
Entourez votre ordinateur de jeux: Game Boy Menardrive Gamegear Sega Super Nintendo CD 32 Mega CD
N° de membre (facultatif)

SUPER NINTENDO

Le Supervidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo



La Super Nintendo
+ Aladdin
+ 1 manette
990F

La Super Nintendo
+ SF 2 Turbo
+ 1 manette
1090F

La Super Nintendo
+ Mario All Stars
+ 1 manette
990F

Gratuit* pour 600F d'achat

Des milliers de jeux à des prix démentis

LES SUPER PROMOTIONS

LES SUPER TOPS MICROMANIA



STREET FIGHTER 2 TURBO
Une nouvelle version du hit de Capcom: 20 mégas de baston; des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue, la possibilité de combattre le même personnage...!



DRAGON BALL Z ACTION
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour un ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré!



MARIO ALL STARS
Une compilation incontournable! 4 jeux avec Mario: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous trois issus de la NES, et Super Mario Bros: the Last Levels, un titre inédit.



ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse! Une musique incomparable!



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo! Choisissez 1 des 7 combattants pour 3 rounds avec des adversaires terribles!



SIM CITY
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Soyez un bon Maire!!!



F1 POLE POSITION
La simulation de course F1 de l'année! Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 16 circuits, 7 écuries, les réglages de paramètres de la voiture...



CANTONA FOOTBALL
64 équipes différentes, un championnat international, des matchs amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur!



WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous concoctent une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez, skier, glisser, slusser, sauter...



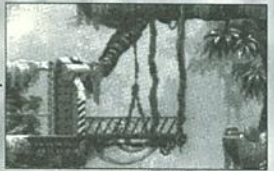
SUPER BOMBERMAN
Un jeu de stratégie, de réflexion, d'arcade complètement délirant lorsque vous y jouerez à 4 grâce à l'adaptateur 4 joueurs.



MISTER NUTZ
Cocorico! Car l'écureuil aux baskets et à la casquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut en couleurs, vous allez devoir traverser, sauter, grimper...



EMPIRE STRIKES BACK
La suite du fameux Star Wars! Le second épisode est inspiré du deuxième volet cinématographique de la fameuse Saga. Une bande son superbe.



FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne pas rater.



EQUINOX
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au cœur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3D isométrique utilisant le mode 7.



SECRET OF MANA
Incarnez un aventurier et vous entreprendrez un dangereux voyage à la recherche de l'arbre Mana.



JURASSIC PARK
L'histoire, vous la connaissez. Mais vous ne l'avez pas encore vécue. Eh bien l'adaptation sur votre Super Nintendo réalisée par Ocean vous le permet!



COOL SPOT
Un jeu d'action plateforme pour des réflexes d'acier! Des graphismes et une animation démente! Des musiques d'un autre monde! Un Mega Hit!



F1
Devenez champion du monde Grand Prix. 16 circuits différents, une habileté de pilote jusqu'à vos pneus, votre moteur, vos pneus, vos...



STARWING
A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secouez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.



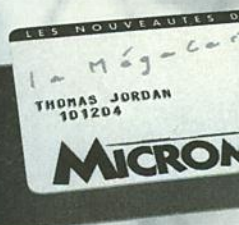
SPIDERMAN VS X MEN
Spiderman ne peut pas vous être inconnu. Votre première mission consiste à désamorcer des bombes. Pour atteindre des endroits impensables vous utilisez vos toiles.



NHL HOCKEY
500 stars de la NHL et plus de 20 gardiens de but plus de 20 équipes sup...

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

*Sauf sur les Consoles Remise différée.



AD 29
L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.
49F pour l'achat de 1 jeu GRATUIT pour l'achat de 2 jeux



14
REMO
CONTR
+ 1 Manette sans fil pour éloigner à 6 mètres

L'Amiga CD 32
+ 1 manette + 2 jeux inclus

Les Jeux Amiga CD
Rise of the Robot
Sensible Soccer
Jurassic Park
Pinball Fantasies
James Pond 2
Zool
Labyr...

NOUVEAU

*Valable dans la limite des stocks disponibles.

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentant qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, appelez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29. Renseignez-vous...

GAMEBOY

La console Game Boy*

* Game Boy livrée nue, 4 piles, 1,5 volt incluses

299 F

Composez
le 92 94 36 00
Tous vos Hits
en Vente par
Correspondance !

LES PROMOTIONS GAMEBOY



99F

THE SIMPSON'S 2

Mesurez votre force au cours de combats de catch. battez vous au-dessus des toits de la Centrale Nucléaire et défiez vos adversaires dans des jeux de réflexion déliants.



99F

HOOK

A travers 11 niveaux et aidé de la fée Clochette, vous devrez affronter au cours d'une aventure magique de multiples surprises. Action et suspense.



99F

TERMINATOR 2

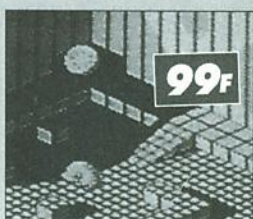
Vous devrez détruire tous les générateurs ou un champ de force bloquera votre passage. Des jets vous balanceront des bombes sur la tête.



99F

WWF SUPER STAR

6 des plus grands catcheurs de la WWF sont de retour pour des combats encore plus grandioses. 3 niveaux de difficulté avec les prises les plus célèbres de ce sport.



99F

MARBLE MADNESS

Vous allez diriger une boule sur un circuit semé d'embûches toutes plus étonnantes les unes que les autres.

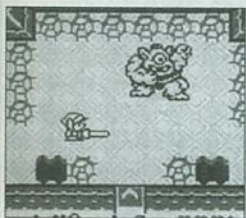


99F

SHADOW WARRIOR

Aidez Shadow à vaincre ses ennemis au cours de cette sensationnelle aventure dans le futur.

LES TOPS GAMEBOY



LEGEND OF ZELDA

La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous échapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.



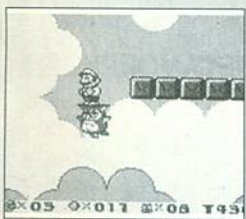
F1 POLE POSITION

Mode 1 ou 2 joueurs, trois modes de jeux, 17 circuits, les réglages de paramètres de la voiture... Une rapidité et un contrôle de votre F1 sans faille



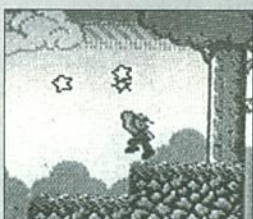
MORTAL KOMBAT

Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



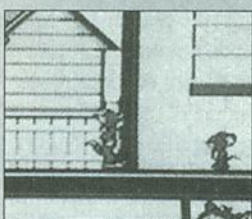
SUPER MARIOLAND 2

Le terrible Wari attaque de nouveau. Mario devra réunir les 6 Médailles d'Or dissimulés dans 6 mondes déliants jusqu'à l'ultime combat !



ASTERIX

Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurrencer Super Mario Land.



TOM ET JERRY 2

Retrouvez nos deux héros de dessin animé dans une course poursuite ahurissante.

MICROMANIA FORUM DES HALLES

4, passage de la Réale . Niveau -2
Mo et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs - 84, Champs-Élysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Cial des 4 Temps . Niveau
RER La Défense . Tél. 47 73 53

MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2

Centre Cial de Villeneuve d'As
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA Vente par Correspondance

Tél. 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> Cartouche	Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Ouvert de 8 à 19h du lundi au samedi
et de 9 à 19h le samedi.

LIVRAISON
GARANTIE P
COLISSIMO

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCA

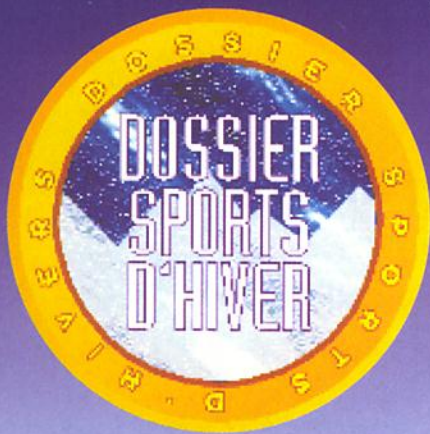
Date d'expiration/..... Signature :

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux: Game Boy Megadrive Gamegear Sèga Super Nintendo CD 32 Mega CD

N° de membre (facultatif)



SPORTS D'HIVER UN MARIAGE

Le monde du sport et celui des jeux vidéo sont devenus totalement indissociables. A tel point qu'il n'est plus une discipline sportive qui ne soit abordée par les créateurs de jeu. Nous aimons retrouver en jeu vidéo notre sport préféré, mais il est évident que la découverte d'une discipline au travers d'un jeu peut lui amener de nouveaux adeptes ; et nous pousser à pratiquer un sport.

S'il est des jeux de football (la Coupe du monde n'est plus loin), de tennis ou de basket-ball qui ont marqué l'histoire des jeux vidéo par leur réalisme, les sports d'hiver, eux, n'avaient pas encore réussi leur descente sur consoles de jeux. Avec l'imminence des XVIIe Jeux Olympiques d'hiver, voici enfin deux jeux qui combleront de joie les amateurs de glisse.

Ils font l'objet de ce dossier sport d'hiver.

LES JEUX VIDÉO À L'HEURE DES JEUX OLYMPIQUES

La société US Gold qui avait déjà réalisé Olympic Gold, le jeu officiel des Jeux Olympiques de Barcelone en 1992, récidive en nous proposant le jeu officiel des Jeux Olym-

C'est un engin un peu spécial - caréné et monté sur des roues en caoutchouc - qui nous a permis de vivre en "live" les sensations d'une descente de bob :

piques d'hiver de Lillehammer. Alors que le premier avait été développé uniquement sur les consoles de Sega. Winter Olympics sera disponible au même moment sur Megadrive, Master System et Game Gear lorsque vous lirez cet article et le sera courant février sur Super Nintendo.

Le jeu a été développé avec le plein support du Comité d'Organisation Olympique de Lillehammer. Les créateurs du jeu (dont vous trouverez une interview quelques pages plus loin) ont eu accès à tous les documents, dessins et photos nécessaires à l'élaboration de leur produit.

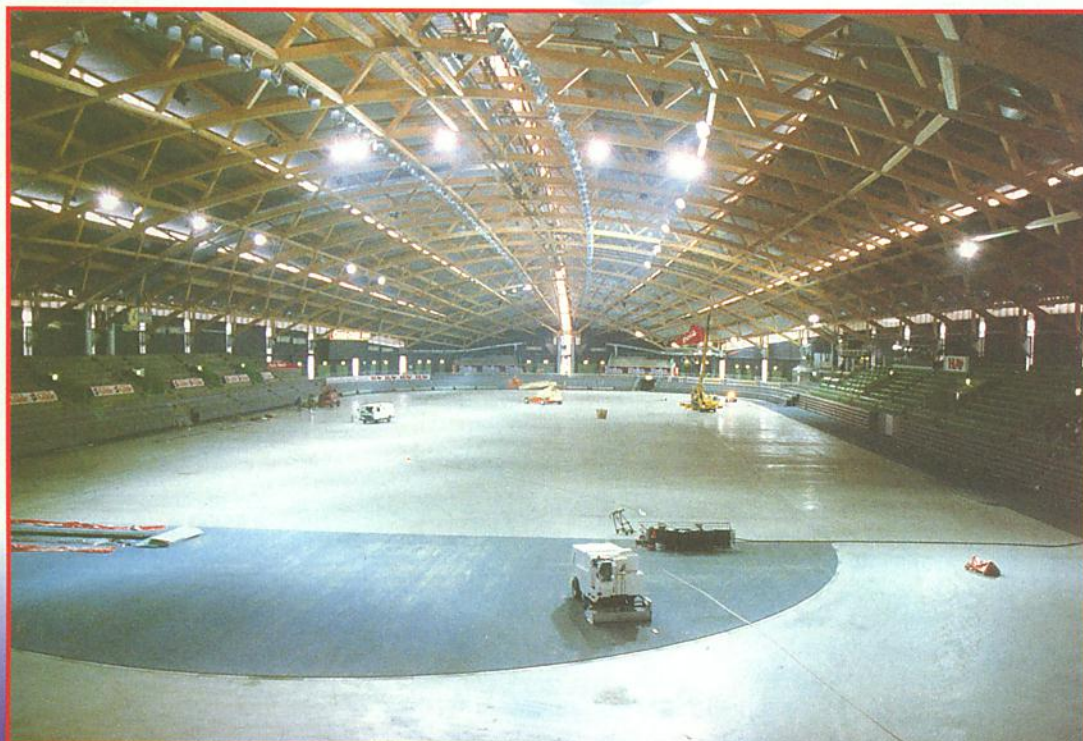
Nous avons déjà testé les versions Game Gear et Master System de Winter Olympics dans notre précédent numéro ; et nous vous proposons le test de la version Megadrive dans les pages de ce dossier.

LES AVENTURES DE ROBBY ET T.S.R. EN NORVEGE

C'est en septembre 1993 que Robby et T.S.R. avaient été conviés par US Gold à un petit séjour en Norvège pour visiter les sites olympiques des futurs Jeux d'hiver à Lillehammer.

"ROBBY ET T.S.R. FONT DU BOBSLEIGH"

Lorsque nous nous sommes rendus à Hunderfossen, la piste olympique de bobsleigh de Lillehammer, son système générant de la glace artificielle n'avait pas fonctionné depuis plusieurs semaines.



La Halle Olympique de Hamar où se dérouleront toutes les épreuves de patinage de vitesse.



A l'heure
jeux
me
gran
spo
cré
piré
rup
sur
dan
me
lan
ture
par
inté
fait
fren
tati
réal
bab
ans
que
vie

ER ET JEUX VIDÉO, RÉUSSI

KRISTIN & HAKON

Ce sont les deux mascottes officielles de ces XVIIe J.O. d'hiver. On les trouve un peu partout dans Lillehammer, ils symbolisent les valeurs authentiques des Jeux : le contact, la participation, la joie, le naturel et le fair play. Ils portent le nom d'enfants princiers : Kristin fut la fille du roi Sverre en 1181, alors que le garçon porte le nom du roi Hakon Hakonsson qui régna de 1217 à 1263.

C'est la première fois que des enfants deviennent les mascottes des Jeux Olympiques. C'est sûrement pour cela que, pour la première fois de l'histoire des J.O., il est vendu des billets à tarif réduit pour les enfants désirant assister aux épreuves sportives.

Le point critique du grand tremplin est situé à 120 mètres, ce qui représente la longueur maximale des sauts des meilleurs athlètes aux épreuves et à l'entraînement. Le point critique du tremplin normal est situé à 90 mètres. Puisque ce n'était pas encore la saison, Robby et T.S.R. ont finalement renoncé à s'élancer du haut du grand tremplin.

A noter que c'est dans le stade des tremplins que se dérouleront les cérémonies d'ouverture et de clôture de ces jeux d'hiver.

"ROBBY ET T.S.R. VOULAIENT FAIRE DU PATIN"

La Halle Olympique de Hamar sera l'un des hauts-lieux de ces J.O. d'hiver. S'y dérouleront toutes les épreuves de patinage de vitesse. La particularité de ce bâtiment en forme de drakkar retourné provient de sa superbe charpente. Les principaux éléments sont les poutres maîtresses faites en lamellé-collé, longues de 104 mètres. Le bois d'oeuvre nécessaire à la fabrication de chacune des poutres provient de plus de mille arbres.



LE DIGEST DES JEUX D'HIVER 94

Ces XVIIe Jeux Olympiques d'hiver se dérouleront du 17 au 27 février. 75 pays y seront représentés dans le cadre de 61 épreuves, auxquelles participeront quelque 2 000 athlètes (il y aura un peu moins de participants qu'à Albertville, en 1992).

Lillehammer est une municipalité de Norvège comptant un peu plus de 23 000 habitants. C'est la seule ville du monde dont les armoiries représentent un skieur... Plus de 8 000 représentants de tous types de médias investiront le site olympique pour la durée des jeux, et 24 liaisons de télévision par satellite assureront la retransmission de toutes les épreuves dans le monde entier. On a prévu la vente de 300 000 billets donnant accès aux 115 épreuves qui se dérouleront pendant les J.O.

Un passage par le sommet du grand tremplin permet de admirer une superbe vue panoramique de la ville de Lillehammer ; et vous retire toute envie de vous essayer au saut à ski.



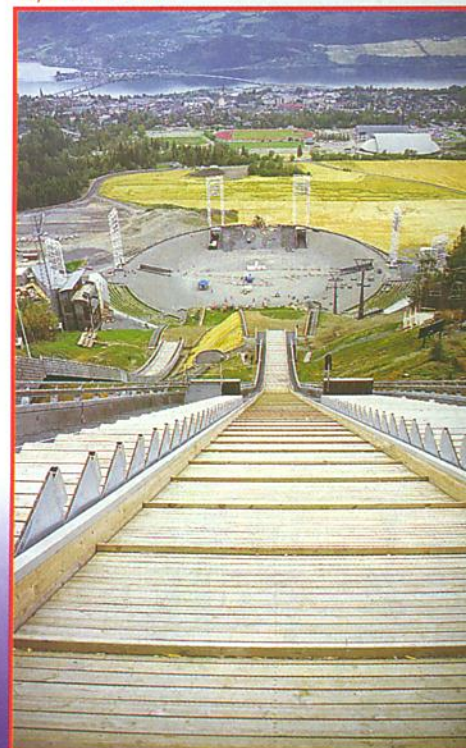
Qu'à cela ne tienne, c'est à bord d'un bob' équipé de roues en caoutchouc que nous avons dévalé la piste bétonnée à quelque 100 km/h de moyenne !

"ROBBY et T.S.R. N'ONT PAS SAUTÉ À SKI"

Le stade de saut à ski est situé à quelques centaines de mètres du centre de Lillehammer. Il est équipé d'un grand tremplin et d'un tremplin normal.



La photo de l'exploit ! A bord Robby et T.S.R. secoués comme des pruniers après une course de 1 365 mètres sur la piste olympique de bobsleigh.



VERSION
FRANÇAISE

Megadrive

LE JEU DES JEUX D'HIVER

WINTER OLYMPICS

EDITEUR • US GOLD

GENRE • SIMULATION
OLYMPIQUE

DIFFICULTE • DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS • 1 À 4

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 3

CONTINUE • NON



- 10 épreuves différentes.
- Le fun dans les parties à plusieurs joueurs.
- Les musiques variées et plutôt sympas.



- La maniabilité pas toujours évidente de certaines épreuves.
- Difficile de battre la machine dans certaines épreuves.

GRAPHISMES

On reste dans les teintes blanches, mais quoi de plus normal ? Le reste est suffisamment bien fait.

15

ANIMATION

Les skieurs manquent parfois un peu de souplesse, mais tout est O.K. pour un max de plaisir.

15

MANIABILITÉ

Très délicat lorsque l'on commence, et surtout dans les épreuves de ski, mais on prend vite le coup.

12

SON/BRUITAGE

Alors que les musiques sont à la fois bonnes et variées, les bruitages restent moyens.

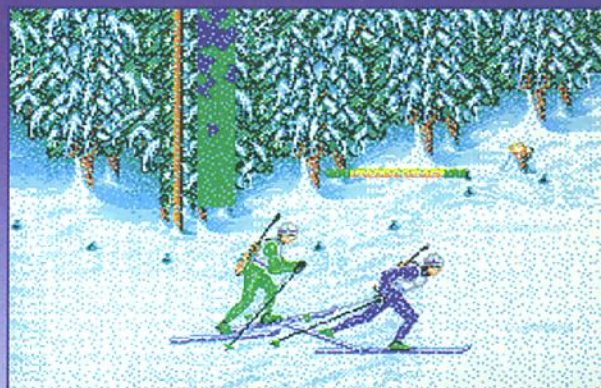
14

GLOBAL

83%

Pour avoir réalisé le jeu officiel des Jeux Olympiques d'été de Barcelone 92 et pour l'avoir vendu à près d'un million d'exemplaires dans le monde (toutes machines confondues), la société anglaise US Gold a décidé de se spécialiser dans l'officiel. C'est dans ce sens qu'elle nous propose maintenant le jeu officiel des XVIIe Jeux Olympiques d'hiver de Lillehammer 94.

Si vous n'avez pas l'occasion de vous offrir un petit voyage en Norvège, l'un des plus beaux pays du monde, vous pourrez toutefois participer, virtuellement du moins – le terme est à la mode – à certaines épreuves olympiques. Au programme de Winter Olympics, dix épreuves différentes : descente, slalom spécial, slalom géant, Super G, patinage de vitesse, ski de bosses, saut à ski, bobsleigh, luge et biathlon ! De quoi faire, et surtout bien des records à battre ! Choisissez, en début de partie, votre nom, votre nationalité, le mode de contrôle (très important !), et vous pourrez tout de suite aller vous entraîner, ou bien encore participer à des J.O. partiels ou bien complets ! Un challenge sportif comme la Megadrive en possède peu.



LE BIATHLON, C'EST LONG, C'EST B

LE 20 FEVRIER A BIRKEBEINEREN

Tout comme son nom l'indique, ce jeu se compose de deux épreuves : vous voilà parti dans une course en ski de fond où il va falloir gagner d'enfer ! Ensuite, phase de tir où, en allant le plus vite possible, il faut atteindre cinq cibles sous peine de récolter des malus de t



John Hancock

0:32:

WINTER

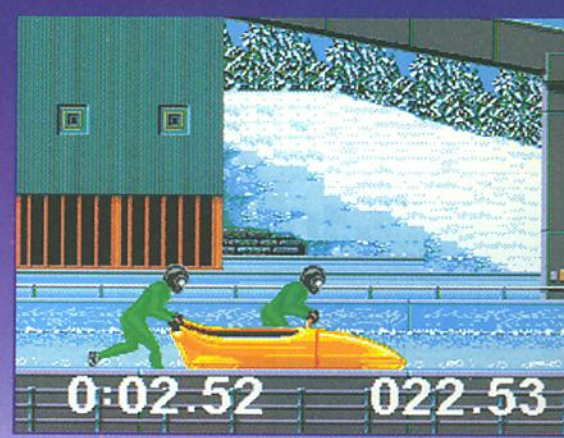


LUGE ET BOBSLEIGH, LA GRANDE DE

LES 13 ET 19 FEVRIER A HUNDERFOSSEN

: 09.78
-0.42
: 13.78
-9.99

0:1



LE SAUT À SKI !

LE 20 FEVRIER A LYSGARDSBAKKENE

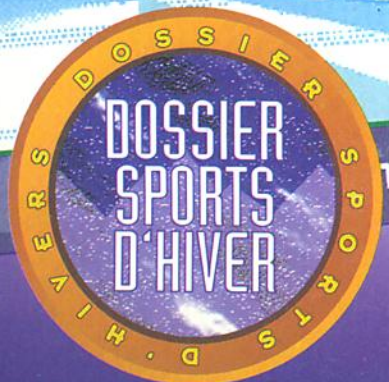
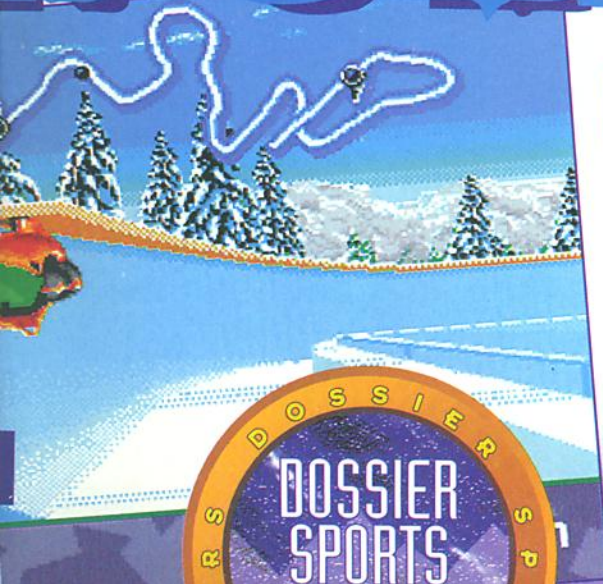
Prenez votre élan, en tenant compte du vent, grâce au petit sapin situé derrière vous au départ. Ensuite, c'est l'envol, il ne vous reste plus qu'à garder une bonne position, afin d'aller loin. La note prendra en compte aussi bien le style, que la distance ! Il ne vous reste plus ensuite qu'à comparer votre résultat avec celui des champions olympiques !



Ce Winter Olympic m'amuse autant que l'Olympic Gold m'amuse en son temps. Attention, les amateurs de scrolling au jeu vidéo, après, d'animation en 25 images par seconde et de bande son symphonique, vont être déçus. Ce jeu ne s'adresse pas aux champions du paddle qui n'ont pour but que de voir la page de fin du dernier shoot them up à la mode. Winter Olympics est un jeu rigoler en famille, pour défier et tonton avant de partir aux sports d'hiver. Ce n'est pas le meilleur jeu de sport, mais il met assurément de passer un moment avec plusieurs pote. Ce sens, et pour ceux qui suivent de près les retransmissions télévisées en direct de Lillehammer, cette cartouche est un bon investissement.

ROBBY

WINTER OLYMPICS



LES BOSSES DE CE JEU !

LE 15 FEVRIER A KANTHAUGEN

A vous de montrer que ce n'est pas pour rien qu'un Français est le champion du monde dans cette discipline ! Il s'agit ici de l'autre épreuve pouvant se jouer à deux simultanément !



Certains d'entre vous se souviendront peut-être du pas trop mauvais (pour l'époque en tout cas) Winter Challenge, qui est passé pratiquement inaperçu. Les amateurs de sports d'hiver (et divers) qui pouvaient se sentir lésés

jusqu'ici, pourraient bien enfin se voir satisfaits. Winter Olympics est une succession d'épreuves auxquelles jusqu'à quatre joueurs peuvent participer successivement. L'atout est là ! Lorsque votre copain fait un temps d'enfer à la descente, comment rester calme et ne pas à votre tour foncer sur la piste pour réaliser un record du monde ? A plusieurs, l'ambiance est torride (paradoxe pour les sports d'hiver, mais enfin bon...), et l'on peut supposer que jouer, tout en suivant les véritables épreuves, devrait être assez sympa. Côté réalisation, il faut admettre qu'aucune prouesse n'a été faite, mais le plaisir du jeu n'est pas dans la forme, mais bel et bien dans le fond. T.S.R. 😊

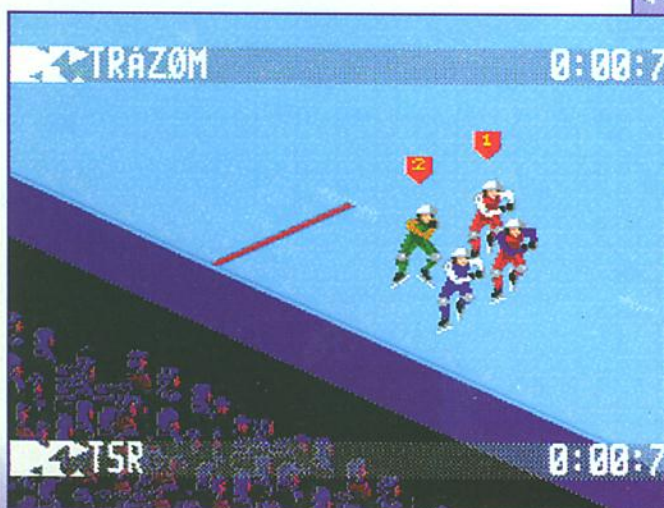
Pas toujours facile de se mettre au ski... Ne cherchez pas le texte lorsque vous tombez, c'est un ajout de l'esprit frappeur de Joypad !

toc toc, badaboum.... cascade!!!



LE SUPER G, LE GÉANT, LA DESCENTE, LE SLALOM SPÉCIAL... EN SKIS !

Los 13, 17, 23 ET 27 FEVRIER PROCHAIN A HAFJELL ET KVITJELL ! Sans doute les épreuves les plus appréciées et les plus célèbres des J.O. Il faut amotter que ces épreuves ne sont pas les plus faciles du jeu ! Non seulement, il faut s'habituer au maniement des commandes, mais pour faire un bon temps, il faut connaître la piste par coeur ! Si vous n'aimez pas les mini-galères, il faut voir ailleurs !



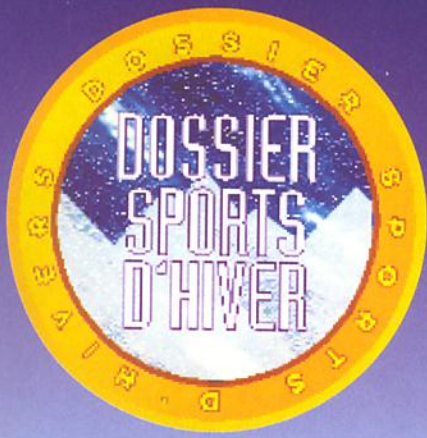
CHAUD DEVANT SUR LA GLACE

LE 24 FEVRIER AU VIKING SHIP D'HAMAR

Le patin à glace de vitesse ! Quatre concurrents pour arriver en moins de 40 secondes à faire le tour du parcours ! Regardez donc la photo de l'intérieur du Viking Ship, et imaginez l'ambiance le 24 février prochain !



WINTER OLYMPICS



INTERVIEW

Winter Olympics a entièrement été produit en Angleterre et réalisé par l'équipe de développement de Tiertex. Parallèlement aux versions pour les consoles Sega (sortie prévue pour janvier), un jeu pour les micros compatibles PC a été réalisé, et la version Super Nintendo sera disponible pour le mois de février. Derek Dela Fuente, notre correspondant permanent outre-Manche a rencontré l'équipe chargée de toutes les versions de Winter Olympics.

Quand avez-vous démarré le projet Winter Olympics et avez-vous conçu l'intégralité du jeu ? Ou chez US Gold, vous ont-ils donné un cahier des charges détaillé de ce qu'ils désiraient obtenir ?

En août 1992, Tiertex a écrit un premier cahier des charges qui a été approuvé par US Gold. Une partie de l'équipe de Winter Olympics avait déjà travaillé sur Olympic Gold et avant de commencer ce nouveau jeu, une grande partie des nouvelles idées et des critiques émises à propos d'Olympic Gold a été prise en compte.

Rencontre avec Tiertex



Il existe déjà de nombreux jeux multi-épreuve. Que pensez-vous apporter de plus avec le vôtre ?

Quand nous avons commencé Winter Olympics, nous avons essayé d'en faire un jeu agréable, avec des épreuves réellement jouables. Dès le début, il a été décidé que nous ferions des sprites assez gros, détaillés, et les mieux animés possible. Nous voulions également un jeu avec lequel il ne soit pas nécessaire d'appuyer le plus rapidement possible sur les boutons d'un padle, pour battre l'adversaire. Aussi nous avons passé beaucoup de temps à peaufiner la jouabilité et les manipulations nécessaires à chaque épreuve.

Comment s'est déroulé le travail concernant les animations, les dessins et la programmation du jeu et de ses différentes épreuves ?

A partir du cahier des charges, les programmeurs ont travaillé chacun sur une épreuve différente. Avec l'aide permanente des testeurs, chaque épreuve a été travaillée jusqu'à devenir une partie du jeu tout à fait jouable. Ainsi, en passant d'une épreuve à une autre, les programmeurs avaient déjà une bonne idée du travail nécessaire pour finalement avoir un ensemble cohérent.

Ce type de jeu nécessitant un nombre considérable d'animations, comment avez-vous travaillé pour rendre les mouvements des sportifs les plus réalistes possible ?

Après avoir étudié longuement les diverses attitudes des athlètes sur de nombreuses cassettes vidéo, les graphistes ont réalisé toute une série de dessins en fil de fer. Les programmeurs les ont utilisés pour voir leur comportement dans chaque épreuve. Une fois que tout le monde a été satisfait des animations et du nombre de sprites nécessaires pour chaque situation (exemple, un skieur tombe pendant le slalom), les sprites retenus ont été colorés et détaillés par les graphistes. C'est une méthode de travail assez classique, que nous avons l'habitude d'utiliser.

Comment ont été choisis les angles de vue des épreuves ?

Les angles de vue pour chaque épreuve avaient été décidés dans le cahier des charges, et furent modifiés durant le développement du jeu s'ils étaient considérés comme mauvais. Par exemple, le patin de vi-

tesse sur piste courte des versions System et Game Gear devait se jouer une "vue de dessus". Mais nous avons décidé d'appliquer à ces versions 8 bits la 3D isométrique de la version Mega Drive, lorsque celle-ci fut réalisée.

Vous pensez que votre jeu est un ensemble de simulations ou plutôt un bon jeu d'arcade ?

Toutes les parties du jeu sont assez proches de véritables épreuves du sport d'hiver. Cependant, certains aspects de ces différents sports ont été supprimés pour des questions de jouabilité.

Avec autant d'épreuves différentes, n'est-ce pas difficile de tout faire tenir dans une seule cartouche. Quand avez-vous terminé le jeu et, finalement, combien de personnes ont travaillé dessus ?

La majorité des épreuves sont gourmandes en animations et cela nécessite de nombreux sprites. Sur les versions 8 bits, nous avons supprimé les séquences d'animation moins importantes (sur les cérémonies d'ouverture ou de remise de médaille, par exemple) pour économiser de la mémoire. Le projet a été terminé au mois de septembre 1993. Il fallait ensuite que le jeu soit approuvé par le Comité olympique de Lillehammer qui a pu nous demander quelques petites modifications.

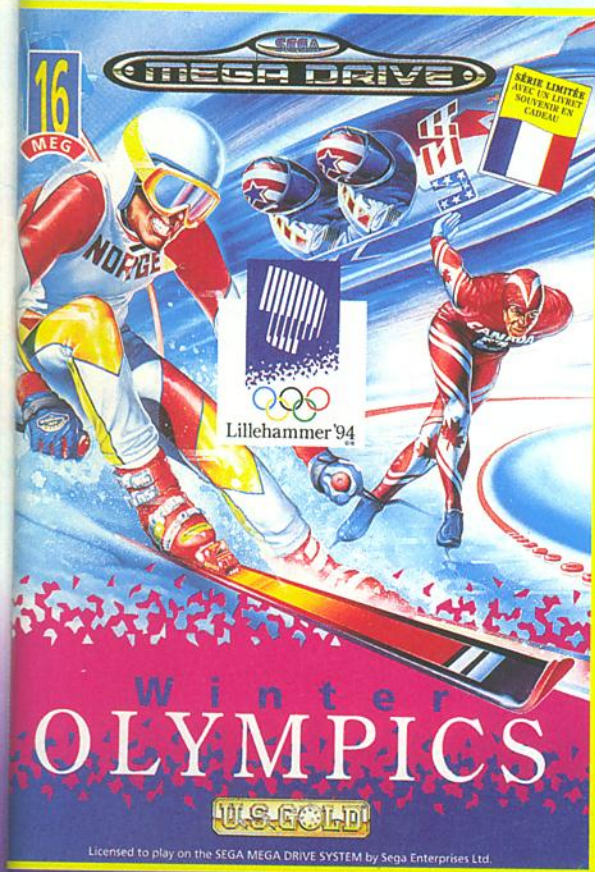
Les Norvégiens vous ont-ils demandé de changer certaines choses importantes ?

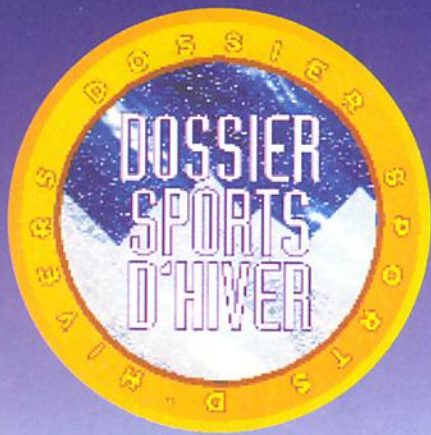
Oui, par exemple les premiers arbres nous avons dessinés dans les décors du jeu ne correspondaient pas à ceux que l'on trouve dans la région de Lillehammer. Ils les avons donc tous redessinés.

Sinon, à chaque fois que cela a été possible, nous avons utilisé des éléments que vous verrez à la télévision lors de la remise en mission des jeux de Lillehammer. Ainsi, nous avons repris les pictogrammes de toutes les épreuves sportives conçus spécialement pour les jeux d'hiver 94. Les drapeaux, logos, les mascottes et même les couleurs de certaines manches proviennent de la région de Lillehammer créée à l'occasion de ces Jeux Olympiques d'hiver.

Vous vous rendez compte également que nous avons respecté le tracé de la piste de patinage de vitesse de Lillehammer, et notre carte géographique des épreuves est celle de la vallée de Lillehammer.

Propos recueillis par Derek Dela Fuente





INTERVIEW

Entretien avec des créateurs heureux

Vincent Baillet, Philippe Tesson et Olivier Richiez, trois développeurs heureux de Val d'Isère Championship ont pu dévaler, cette fois réellement, les pentes de la célèbre station de sports.

C'est entre deux descentes sur les pistes de Val d'Isère que nous avons coincé les trois développeurs du tout nouveau jeu de ski édité par Loriciel. Vincent Baillet, Olivier Richiez et Philippe Tesson présentaient leur Val d'Isère Championship à l'occasion de la virée organisée par l'éditeur français dans la station savoyarde.

Comment en êtes-vous venu à travailler sur Val d'Isère Championship chez Loriciel, comment le projet a été lancé et combien de temps a nécessité son développement ?

Vincent : Nous sommes tous les trois salariés de longue date chez Loriciel et avons déjà travaillé sur de nombreux jeux de la société pour micro-ordinateurs et consoles de jeu. Au début de l'année 1993, nous étions répartis sur des projets différents. A l'époque, nos états d'esprit étaient assez proches. Philippe et moi sortions d'un développement difficile qui nous avait épuisés moralement et Olivier était en vacances pour se reposer. Le fighting spirit nous avait un peu quitté lorsque Laurant Weill, P-DG de Loriciel, est venu nous proposer la création d'un jeu de ski sur Super Nintendo. La perspective de travailler tous les trois ensemble, chose que nous désirions depuis longtemps mais qui ne s'était pas encore réalisée, nous a tout de suite séduits. De plus, nous n'avions jamais créé un jeu de A à Z sur console, mais seulement réalisé des adaptations de produits déjà existants avec des impératifs de développement parfois contraignants. Nous voilà donc partis, en mars 93, sur la programmation intégrale d'un jeu de ski - alors que les beaux jours approches - avec comme objectif de le terminer dans un délai permettant sa mise en vente en février 94.

N'était-ce pas un pari de temps audacieux pour une équipe si réduite ?

Olivier : Bien sûr cela pouvait paraître audacieux par rapport aux équipes étoffées et aux chantiers de plusieurs mois que mettent en place certaines sociétés américaines ou japonaises pour la réalisation d'un seul jeu. Mais l'enthousiasme de travailler tous les trois nous a permis de réaliser un produit complet dans le temps imparti. De plus, notre complémentarité ajoutée, peut-être pour la première fois, à une grande liberté dans le sens que nous désirions donner à notre développement nous a permis d'avancer rapidement dans ce projet.

Justement, comment vous êtes-vous réparti le travail et comment a-t-il évolué ?

Vincent : Olivier et moi sommes programmeurs. Olivier connaît très bien la Super Nintendo. Il sait exactement ce qu'il faut faire pour tirer parti de ses caractéristiques techniques particulières. Pour ma part, je ne connais pas par cœur la machine, mais mon rôle était autre. Je me suis concentré sur la partie mathématique de notre jeu, c'est-à-dire, par exemple, la création de l'outil qui affiche - avec force algorithmes - les pistes de ski en 3 dimensions. Quant à Philippe il a réalisé toute la partie graphique du jeu.

Olivier : Pour ce qui est de l'évolution du travail, très rapidement nous avons décidé qu'il y aurait une partie "freeride" (voir la preview) en plus des 3 épreuves principales. Nous pensions d'abord proposer une descente en luge, puis cela a pris la forme d'un véritable challenge à la "Out Run".

Chaque décision concernant le jeu a été prise en commun et nous avons tenu compte de l'avis de toutes les personnes travaillant à Loriciel.

Nous étions partis sur un planning de huit mois de travail, il a été respecté dans ses grandes lignes et nous avons pris le soin de le faire tester le jeu très longuement. Nintendo a accepté le produit fini dès sa première évaluation.

Une piste de ski, c'est tout blanc. Cela a-t-il posé des problèmes pour retranscrire graphiquement les différents reliefs d'une descente à flanc de montagne ?

Philippe : S'il y a eu problème, ce n'est pas à cause de la dominante de blanc qu'il y a dans notre jeu. J'ai dessiné toutes les portions de piste en "vue de dessus". C'est lors de l'application de ces portions dans le tracé en 3D des pistes que nous avons eu quelques surprises. Il a donc fallu s'habituer au fait que les graphismes allaient être déformés lors de leur application aux pistes 3D.

Pour ce qui est des animations et des dessins des sprites, j'ai d'abord dessiné toutes les attitudes des skieurs sur papier. Ensuite, nous les avons scannées et avons travaillé

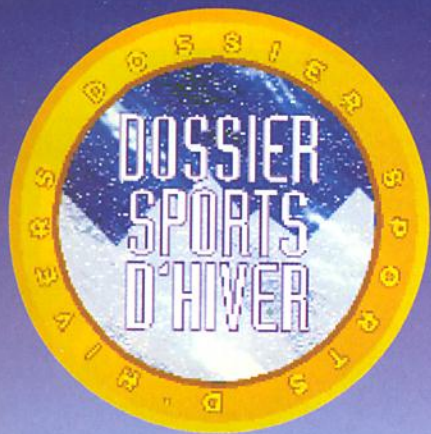


à l'écran avec des skieurs en noir et blanc. Nous avons alors éliminé tous les détails superflus et les animations qui nécessitent un trop grand nombre de dessins pour être réalistes. Ensuite, j'ai attaqué le détail, la mise en couleurs.

Les réflexes du joueur sont mis à très rude épreuve dans Val d'Isère Championship. Pensez-vous que la rapidité générale du jeu puisse désappointer les débutants ?

Vincent : Loriciel emploie deux testeurs, Vincent et David, qui interviennent sur tous les jeux développés et nous les considérons comme les meilleurs joueurs de la région. Il est évident que le challenge posé par Val d'Isère Championship est absolument pas insurmontable pour eux. Mais ils sont indispensables pour la croissance de la difficulté dans un jeu de ski. Plus, ce sont des experts pour détecter la moindre anicroche dans l'enchaînement de plusieurs manipulations de paddle ou dans les animations d'une séquence de jeu. Sinon, au sein de Loriciel nous avons pu tester des parties à tout le monde, et c'est Olivier qui a 10 ans ou nos copains qui ont servi de joueurs-candidates. Ainsi, nous avons pu comparer les temps de joueurs débutants et proposer un jeu qui les accablait suffisamment pour les pousser à améliorer leur performance : sans pour autant que les pros du paddle terminent le jeu en moins d'une après-midi.

Propos recueillis par R.



VAL D'ISÈRE

C'est en moins d'un an et avec une équipe de création réduite mais efficace, que Loriciel a réussi le tour de force de développer un jeu ayant pour cadre les sports d'hiver.

Val d'Isère Championship est le nom du nouveau titre Super Nintendo que la société française éditera à l'occasion des J.O. d'hiver. Et c'est justement dans le cadre de la station savoyarde de sports d'hiver, que Loriciel présentait la version définitive de son jeu à la presse spécialisée. Compte rendu d'un week-end pas comme les autres sur les pistes de Val d'Isère.

VAL D'ISÈRE, LA TEMPÊTE

Le week-end des 11 et 12 décembre était l'un des plus animés de l'année, pour l'ensemble de la station. C'était effectivement à ces dates que Val d'Isère accueillait, comme chaque année, les toutes premières épreuves de la Coupe du monde de ski. "Descente hommes" le samedi et "Super G hommes" le dimanche. Deux épreuves se jouant sur la fa-

Patrice Bianchi (paddle en main) et Luc Alphand (second plan, pull noir), tous deux membres de l'Equipe de France de Ski, ont bien défendu leurs couleurs face aux jeunes skieurs du Club des Sports de Val d'Isère.



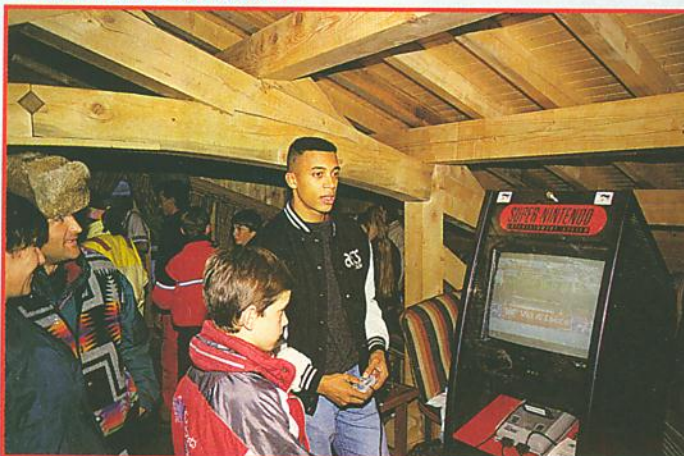
Loriciel sur la bonne pente

meuse piste O.K., les initiales des deux grands champions français s'étant illustrés aux J.O. de 1948 et 1968, Henri Oreiller et Jean-Claude Killy.

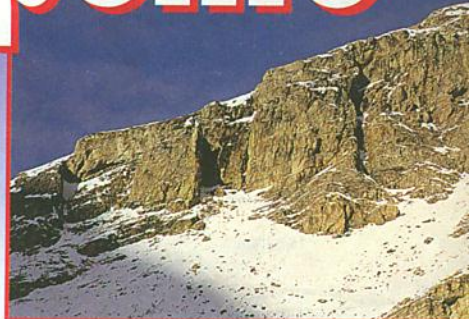
A l'occasion, des bornes Super Nintendo de démonstration du jeu de Loriciel étaient placées aux endroits les plus fréquentés de la station.

Rendez-vous était pris pour la journée du samedi, pour assister à un concours opposant les enfants de la station sur le jeu Val d'Isère Championship, dans l'aire d'arrivée de la Coupe du monde. La compétition de "Descente hommes"

Stéphane Diagana, le champion français du 400 mètres haies, avoue avoir été impressionné par la vitesse générale de Val d'Isère Championship.

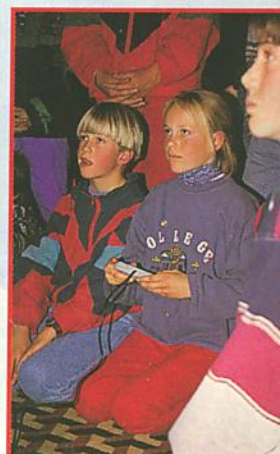


venant tout de suite après. Samedi, neuf heures, tempête de neige sur Val d'Isère. Concours et épreuves de Coupe du monde sont annulés pour cause évidente de mauvais temps. C'est l'occasion de se jeter sur les bornes de démo pour découvrir le jeu de ski de Loriciel. Là, ce fut la tempête sur Super Nintendo. La vitesse des animations a sidéré tous les journalistes présents. Mais comment ont-ils fait pour que le jeu soit si rapide (voir la preview, deux pages plus loin) ? Facile, un chip dédié dans la cartouche - genre Super FX de Starwing - et le tour est joué. O.K., mais il n'y a pas de Super FX dans la cartouche de Val d'Isère Championship. Ah ?! Vite, allons interviewer les concepteurs du jeu (page ci-contre) !



LE TEST DES CHAMPIONS

Puisque les épreuves extérieures étaient compromises dernières éliminatoires et la finale du concours proposés Loriciel sur son jeu, se sont déroulés en intérieur. Et c'est devant un téléviseur grand écran que les trois ju-



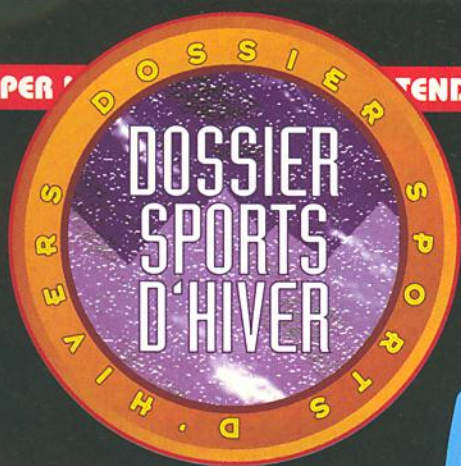
Les trois finalistes junior sont repartis, heureux, avec une Super Nintendo sous le bras et recevront en exclusivité le jeu Val d'Isère Championship le jour de sa sortie officielle.

Florence Costerg, 11 ans, parvenue en finale, a longtemps tenu tête à ses adversaires, avant de s'incliner dans le dernier slalom.

finalistes se sont mesurés à trois champions : deux skieurs de l'Equipe de France et... un athlète, membre de l'Equipe de France également. En l'occurrence, Patrice Bianchi le spécialiste du Super G et Stéphane Diagana, le meilleur Français sur 400 mètres haies, ont aussi découvert en exclusivité le jeu de Loriciel.

Côté junior, c'est Aurélien Boulogna, 10 ans, qui s'est le mieux illustré, devant Florence Costerg, 11 ans, et Yvan Bobbi, 13 ans, tous trois membres du Club des Sports de Val d'Isère. Alors que Luc Alphand réalisait le meilleur temps dans la partie slalom du jeu, devant Patrice Bianchi et Stéphane Diagana.

Les champions de ski, plutôt séduits, nous ont confirmé le bien que nous avons pensé de Val d'Isère Championship dès notre première prise en main de ce jeu sur lequel nous ne manquerons pas de revenir, dès le mois prochain.



DOSSIER
SPORTS
D'HIVER

EDITEUR : LORICIEL • SORTIE PREVUE : FEVRIER

VA

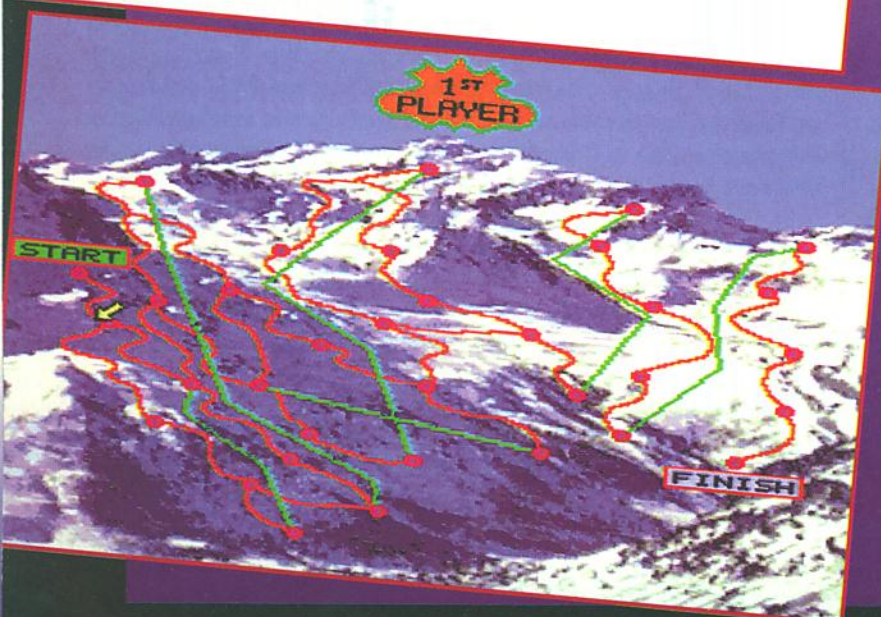
CHAMPION



En pleine période de sports d'hiver et de Jeux Olympiques à hammer, l'occasion était trop belle pour ne pas sortir un jeu de ski et de surf des neiges ! Si vous n'avez pas le temps ou pas l'envie (pour pas gâcher) pour aller aux sports d'hiver, à Chamonix, Plagne ou encore à Val d'Isère, vous pourrez tout de même profiter du début de l'année 1994 sur les pentes enneigées ! Enfilez vos mouffles, vos moon boots, votre bonnet tricoté avec amour de votre grand-mère, branchez votre Super Nintendo, et en route ! Comme son nom l'indique, Val d'Isère Championship est un jeu ayant pour cadre, non pas Ermelin-sur-Marne, mais Val d'Isère. Suite à la vérité digne des meilleures de La Palice, vous en concluez que ce jeu tourne autour d'épreuves à ski ! Bonne déduction, qui n'est pas néanmoins quelque approfondissement.

EN PARALLELE GASTON

Tout d'abord, il faut distinguer dans Val d'Isère Championship deux types de sports : d'une part le ski, d'autre part le surf.



Preview

D'ISERE

CHAMPIONSHIP



puristes vous diront que ce n'est pas la même chose ! Ensuite, à vous de choisir si vous voulez faire de la descente, du slalom, du Géant, ou bien encore du freeride. La dernière solution reste sans aucun doute la plus drôle. Non seulement ça va très vite (je reviens sur l'animation dans un instant), mais il vous faut éviter les roches, les arbres, les nappes de brume,



les flaques de boue et ainsi de suite, sur un système à la Out Run. C'est-à-dire — pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas le mythique Out Run — qu'il vous faut boucler la piste en un temps limité, et qu'au bout de cette piste, vous vous trouverez nez à nez avec une bifurcation. Là, à vous de choisir la destination pour le niveau suivant ! Cela veut dire qu'il y a beaucoup, mais beaucoup de pistes différentes à découvrir !

VAL D'ISERE FX ?

Nintendo lui même l'a cru, et pourtant rien... Non, pas de FX dans Val d'Isère Championship. Pourtant, lorsque l'on voit l'animation de ce jeu, on doute. On peut le dire, Val d'Isère Championship est certainement le plus rapide (en ce qui concerne l'animation des sols) des jeux de la Super Nintendo. Pour ce qui est des sensations dues à la vitesse, on est servi ! Avec les dénivelés de terrain, on en perdrait presque son quatre heures à certains moments ! Et pourtant, on l'aime le quatre heures ! En surf ou bien en ski, Val d'Isère Championship s'annonce réellement décoiffant. Verdict le mois prochain avec un test complet.

T.S.R.

30/75 CONSOLE PLUS

A LA UNE DU MOIS :
Le catalogue complet des cartouches d'occasion !

JEUX D'OCCASION SUPER NINTENDO à 199 F TTC

- | | | | |
|-------------------|----------------|-------------------|---------------|
| SUPER TENNIS | SUPER KICK OFF | BARTS NIGHTMARE | SUPER ALLESTE |
| SUPER SOCCER | RACE DRIVING | PIT FIGHTER | KO FOREMAN |
| SUPER GOAL | ANOTHER WORLD | JAMES BOND JUNIOR | DRAGONS LAIR |
| SUPER PROBOTECTOR | SUPER R-TYPE | LEMMINGS | BATTLE CLASH |
| BLAZING SKIES | MAGIC SWORD | ADDAMS FAMILY 1 | LETHAL WEAPON |
| PILOTWINGS | SUPER OFF ROAD | WRESTLEMANIA | SMASH TV |
| RIVAL TURF | SUPER PANG | KRUSTY | STARWING |
| CASTLEVANIA 4 | F ZERO | STRIKE GUNNER | |
| GHOUST'N GHOST | SUPER EDF | UN SQUADRON | |

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 290 F TTC

- | | | | |
|------------|------------------|----------------------|---------------------|
| TURTLES 4 | JACK NIKLAUS | BULLS VERSUS BLAZERS | SUPER PANG |
| PGA | PUSHOVER | FIGHTING SPIRIT | JIMMY CONNORS |
| ALIEN 3 | PARODIUS | SUPER STAR WARS | WORLD LEAGUE BASKET |
| SIM CITY | MAGICAL QUEST | POCKY N' ROCKY | CANTONA |
| NHL PA93 | F1 EXHAUST HEAT | MARIO WORLD | BLANCO RUGBY |
| TOP GEAR | SUPER JAMES POND | MARIO COLLECTION | ON THE BALL |
| SUPER GOAL | ZELDA 3 | SUPER WIDGET | |
| SUPER SWIV | BUBSY | STREET FIGHTER TURBO | |
| TINY TOON | MORTAL KOMBAT | DESERT STRIKE | |

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 199 F TTC

- | | | |
|-------------------|--------------------|--------------------|
| MARIO 4 | MAGICAL QUEST | HYPERZONE |
| D FORCE | WING COMMANDER | BARTS NIGHTMARE |
| TURTLES 4 | ROAD RUNNER | PILOTWINGS |
| CONTRA 3 | GODS | ROKETEER |
| BOXING | KAWASAKI CARRIBEAN | SUPER EDF |
| GRADIUS | AXELLAY | LEMMINGS |
| D. DRAGON | NBA ALL STAR | CHUCK ROCK |
| F1 ROC | NCAA BASKET | ADVENTURE ISLAND |
| FINAL FIGHT | GHOUST N' GHOST | SPACE MEGAFORCE |
| MECHWARRIOR | SUPER NINJA BOY | BILL LAIMBEERS |
| UN SQUADRON | SUPER OFF ROAD | FAMILY DOG |
| KRUSTY FUN HOUSE | STREET COMBAT | STARFOX |
| PIT FIGHTER | OUTLANDER | POPULOUS |
| RPM RACING | LETHAL WEAPON | CALIFORNIA GAMES 2 |
| GUN FORCE | COMBATTRIBES | HOME ALONE |
| FOREMAN KO BOXING | GOAL | TERMINATOR |
| SPIDERMAN X-MEN | OUT OF THIS WORLD | ROBOCOP 3 |
| PLAY ACTION FOOT | SUPER STRIKE EAGLE | JAMES BOND JUNIOR |
| TOM ET JERRY | FACEBALL 2000 | JOE AND MAC |
| ADDAMS FAMILY | PAPERBOY 2 | HIT THE ICE |
| AMAZING TENNIS | SPANKY QUEST | THE DUEL |
| BEST OF THE BEST | THUNDER SPIRITS | DARIUS TWIN |
| DINO CITY | MAGIC SWORD | SUPER TENNIS |
| RIVAL TURF | SUPER WRESTLEMANIA | SUPER SOCCER |
| SIM EARTH | RED OCTOBER | BLAZEON |



- BATTLECLASH
CHESTER CHEETAH
STREET FIGHTER 2
XARDION
CAPTAIN NOVO LIN
WINGS 2
ALIEN PREDATOR
CONGOS CAPER
BRAWL BROTHER
TAZ MANIA

**OFFRE VALABLE
SUIVANT
STOCKS
DISPONIBLES**

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 290 F TTC

- | | | | |
|--------------------|-------------------|------------------------|----------------------|
| FATAL FURY | MYSTIC QUEST | CONGOS CAPER | HUNT FOR RED OCTOBER |
| BATTLETANK | SUPER NINJA BOY | COOL SPOT | SUPER CONFLICT |
| FIRST SAMURAI | SKULLAGGER | DESERT STRIKE | UTOPIA |
| RACE DRIVIN | WOLFCHID | FAMILY DOG | SECRET OF MANA |
| SUPER HIGH IMPACT | WARPSPEED | FINAL FIGHT 2 | UNCHARTED WATERS |
| HARLEY HUNQUINGOUS | UTOPIA | SUPER JAMES POND | VALIS 4 |
| JIMMY CONNORS | FIREPOWER 2000 | KAWASAKI CHALLENGE | SUPER WIDGET |
| SONIC BLASTMAN | ARCANA | OPERATION LOGIC BOMB | YOSHIES COOKIES |
| NIGEL MANSELL | CLUE | MORTAL KOMBAT | WORLD HEROES |
| HOOK | BUBSY | SUPER OFF ROAD BAJA | ZOMBIES |
| NHLPA HOCKEY 93 | DOOMSDAY WARRIOR | ALIEN/PREDATOR | |
| ADDAMS FAMILY 2 | CHESSMASTER | RUN SABER | |
| BRAWL BROTHERS | THE LOST VIKINGS | ROYAL RUMBLE | |
| PEEBIE BEACH GOLF | TOP GEAR | POCKY N' ROCKY | |
| SUPER SOCCER CHAMP | KING ARTHUR QUEST | SIM CITY | |
| ACTRAISER | TEAM NFL FOOTBALL | ROCKY RODENT | |
| SIM EARTH | B.O.B. | STREET FIGHTER 2 TURBO | |
| WORDTRIS | CAESAR PALACE | TINY TOON | |
| PRO QUATERBACK | CYBERNATOR | SUPER SLAP SHOT | |

**OFFRE VALABLE
SUIVANT
STOCKS
DISPONIBLES**

Spécial dernière attention! ne vous laissez plus abuser par de fausses propositions, contactez-nous !!!

News magazin

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 139 F TTC

- | | | |
|----------------------|------------------|------------------------|
| ART ALIVE | CHIKI CHIKI BOYS | GALAHAD |
| AMERICAN GLADIATOR | CAPTAIN PLANET | GROWL |
| ALISA DRAGON | CYBORG JUSTICE | GHOSTBUSTER |
| AQUATIC GAMES | CHAKAN | GHOUST N' GHOST |
| ALIEN 3 | CAIBER 50 | GAIARES |
| ATOMIC RUNNER | CHUCK ROCK | GAIN GROUND |
| ALEX KIDD | DYNAMITE DUKE | GREENDOG |
| ARROW FLASH | DICK TRACY | GYNOUG |
| BURNING FORCE | DECAP ATTACK | GALAXY FORCE 2 |
| BEAST WARRIOR | DOUBLE DRAGON | HOME ALONE |
| BATTLE SQUADRON | DJ BOY | HERZOG ZWEI |
| BACK TO THE FUTURE 3 | DARK CASTLE | HELL FIRE |
| BUCK ROGERS | EX MUTANTS | HARD DRIVIN' |
| JAMES DOUGLAS BOXING | ESWAT | INSECTOR X |
| BONANZA BROS | EMPIRE OF STEEL | JEWEL MASTER |
| BART SIMPSON | EXILE | JAMES POND 1 |
| BATMAN | FATAL REWIND | JAMES POND 2 |
| BATTLEROADS | FIRE SHARK | JORDAN VS BIRD |
| CORPORATION | MADDEN 92 | KING OF THE MONSTER |
| CYBERCOP | FATAL LABYRINTH | KID CAMELEON |
| CHESTER CHEETAH | FANTASIA | KRUSTY |
| CAPTAIN AMERICA | FLICKY | SUPER REAL BASKET BALL |
| CADASH | MONTANA 2 | CRUE BALL |
| CALIFORNIA GAMES | GOLDEN AXE | CASTLE OF ILLUSION |

- LHX
LAKERS VS CELTICS
LAST BATTLE
LEMIEUX HOCKEY
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
MERCUS
MEGALOMANIA
MYSTICAL FIGHTER
NHL HOCKEY
OUT RUN
PHANTASY STAR 2 ET 3
PHELIOS
PREDATOR 2
PAPER BOY 1 ET 2
PIT FIGHTER
RAMPART
RISKY WOODS
ATOMIC ROBO KID
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER 2
RAIDEN TRAD
RASTAN SAGA 2
STRIDER
SONIC
SMASH TV

- SHADOW DANCER
STEEL TALONS
SPACE HARRIER 2
SUNSET STRIDERS
SPEEDBALL 2
SHADOW OF THE BEAST
STREET OF RAGE
SHINOBI
SPIDERMAN
STAR CONTROL
STARFLIGHT
TECHNOCLASH
THUNDERFORCE 2 ET 3
TWIN HAWK
TECNOCOP
TALMITS ADVENTURE
TOE JAM ET EARL
TOXIC CRUSADER
TRUXTON
TERMINATOR
TERMINATOR 2
TRAMPOLINE TERROR
TWO CRUDE DUDES
TURRICAN
TROUBLE SHOUTER
UNIVERSAL SOLDIER

- WRESTLE WAR
WARMSPEED
QUACKSHOT
OUT RUN 2019
OLYMPIC GOLD
TAZ MANIA
WINGS OF WOR
WONDER BOY 3
WORLD SOCCER



ZERO WING
WORLD LEADER GOLF

**OFFRE VALABLE SUIVANT
STOCKS DISPONIBLES**

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 259 F TTC

- | | | |
|------------------------|------------------------|-----------------------|
| AFTER BURNER II | G.LOC | SHADOW OF THE BEAST 2 |
| DEVILISH | GRAND SLAM | SONIC 2 |
| DOUBLE DRAGON 3 | GOLDEN AXE 2 | SUPER KICK OFF |
| ECCO LE DAUPHIN | GLOBAL GLADIATOR | NHLPA 93 |
| DESERT STRIKE | HIT THE ICE | SUPER MONACO GP |
| EUROP CLUB SOCCER | HARDBALL | CAPRIATI TENNIS |
| EL VIENTO | S.HIGH IMPACT | TURTLE NINJA 4 |
| EA HOCKEY | INDIANA JONES | THUNDERFORCE 4 |
| F 22 INTERCEPTOR | THE IMMORTAL | SPACE INVADERS 91 |
| FATAL FURY | KLAX | TOKI |
| FERRARI GP | LEMMINGS | TALESPIN |
| TINY TOON | MIG 29 | TAZ MANIA |
| ARIEL LA PETITE SIRENE | MIGHT AND MAGIC | WONDER BOY 5 |
| ANOTHER WORLD | MUSHIA | WINTER CHALLENGE |
| ABRAHMS BATTLE | MARBLE MADNESS | SUPER OFF ROAD |
| TANK | MS PAC MAN | X.MEN |
| BULLS/LAKERS | NBA ALL STAR CHALLENGE | WORLD OF ILLUSION |
| BALL JACKS | PAC MANIA | WORLD CUP 93 TECMO |
| SUPER REAL BASKET BALL | COLUMMS | ULTIMATE SOCCER |
| BOB | POWER MONGER | |
| BASEBALL 2020 | CHAMPIONSHIP PRO AM | |
| EVANDER HOLYFIELD | ROAD RASH 1 | |
| BUBSY | ROAD RASH 2 | |
| JAMES BUSTER DOUGLAS | ROLO TO THE RESCUE | |
| CENTURION | RINGS OF POWER | |
| COOL SPOT | SUMMER CHALLENGE | |
| DUNGEONS ET DRAGONS | SWORD OF VERMILLION | |
| DEADLY MOVES | STREET SMART | |
| FLASHBACK | STRIDER 2 | |
| J.MADDEN 93 | STREET OF RAGE 2 | |
| FAERY TALE | SPLATERHOUSE 2 | |

Sous réserve de disponibilité

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER

Preview

NHLPA '94 ICE HOCKEY



Vous vous en doutez, avant vous, des tonnes de célébrités ont joué au hockey sur glace. Y'a eu Roch Voisine, Sim, Paul Préboist. Tout ces jeunes gens fringuants ont commencé par ce rude et brutal sport dont les Canadiens sont devenus spécialistes. Et puis, il fallait bien que vous et vos amis vous y mettiez. Oui, je dis VOUS et j'insiste bien sur le "vous" (d'ailleurs, voilà, j'insiste sur le vous), car vous pourrez désormais grâce à cette version, jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément, et cela avec l'adaptateur de nos amis de chez Hudson Soft. Si les gens de cette société savaient à quel point je les aime, ils en rougiraient de honte, c'est pourquoi je le garderai pour moi.



CAPITAINIINE !

Eh oui, le mode de contrôle est tout simple : vous dirigez le capitaine ; on peut le reconnaître grâce à la petite étoile qui tourne. Si jamais votre capitaine est bloqué dans un coin par quatre affreux de l'équipe adverse, la console vous mettra automatiquement aux commandes d'un autre joueur. Simple, non ?

O-SA-KAYII

Ben oui les gars, la glace ça réchauffe pas le moral des troupes. Enfin, cela dépend de quelles troupes. Justement, ces troupes-là, elles sont spéciales, puisque ce sont les troupes qui joueront dans les équipes, en cette saison de 1994. C'est pourquoi le jeu porte le nom de Hockey '94. Parce que, tout comme son "collègue" John Madden '94, il bénéficie de très nets apports au niveau des noms des joueurs et des options proposées. Ravis comme tout de pouvoir jouer à quatre à ce jeu (c'est là que se trouve, en fait, la véritable innovation), vous n'en pourrez plus d'attendre que ce jeu soit disponible, et il le sera le mois prochain.

GREG



BRETT HULL
HOCKEY

Start
Password

ACTUAL PLAYERS
NHLPA

Previews

EDITEUR : ELECTRONICS ARTS • PREVUE : MARS 1994

SKITCHIN



UN RELENT DE ROAD RASH

Dans ce jeu, vous tenez le rôle d'un jeune banlieusard, qui, pour se faire connaître un peu, participe à d'illégaux tournois de Skitchin'. Qu'est-ce que le Skitchin', vous demandez-vous ? Eh bien, je vous répondrai que je n'en sais rien (Ndpatron : Greg, viré !) Ah, si, tiens, ça me revient. Il vous suffit juste d'imaginer une course en rollerblades (patins avec une seule rangée de roues) sur une autoroute, avec l'autorisation de s'accrocher aux voitures pour aller plus vite et savater les petits copains qui tenteraient de vous doubler. Bien sûr, ces courses vous rapporteront de l'argent et vous permettront d'acquérir de nouveaux équipements, comme des genouillères, de meilleurs roulements à billes, ou encore des gants "anti-glisse" pour vous accrocher aux voitures. Une sorte de Road Rash en patins pour ceux qui connaissent.

VIENS MANGER MON PARE-CHOCS !

Le problème avec ces automobilistes, c'est qu'eux aussi ont le droit de s'amuser. Comment ? Eh bien, c'est très simple, lorsque vous tentez de vous accrocher à leur voiture, ils peuvent très bien s'amuser à freiner pour que vous preniez un bon coup de pare-choc dans l'bide. Encore plus drôle : ils peuvent vous renverser, alors que vous roulez paisiblement au beau milieu de la route. Ce qui est votre place, non ? L'animation du personnage est

très réaliste et on le voit parfaitement se pencher lors des rages, et lorsqu'il se vautre vraiment, on a vraiment mal pour tant le mouvement de ses bras et de sa tête sont chaotiques. Vous l'aurez compris, encore un jeu qui ne s'adresse pas à des tendres, mais plutôt aux amateurs du célèbre Road Rash.

GREG



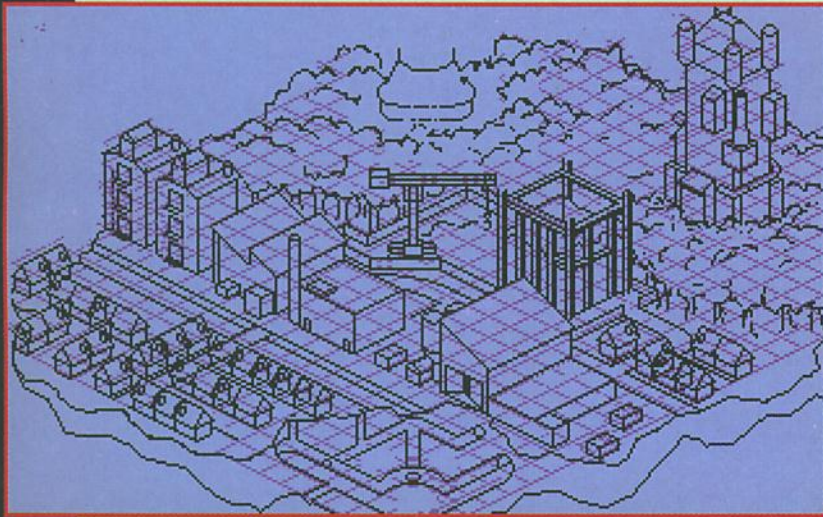
Previ MARKO'S

EDITEUR : DOMARK
SORTIE PREVUE : MARS 94

MAGIC FOOTBALL

Bon, on le sait maintenant, la France n'est pas qualifiée pour la Coupe du Monde, et à Joypad, les avis sont partagés. Olivier, par exemple, s'en fiche éperdument parce qu'il fait partie de ceux qui ne regardent la Coupe du Monde que pour voir jouer la France. Il pourra donc faire autre chose en juin, cool ! Robby, par contre, ça a l'air de l'avoir vachement atteint, cette histoire, et

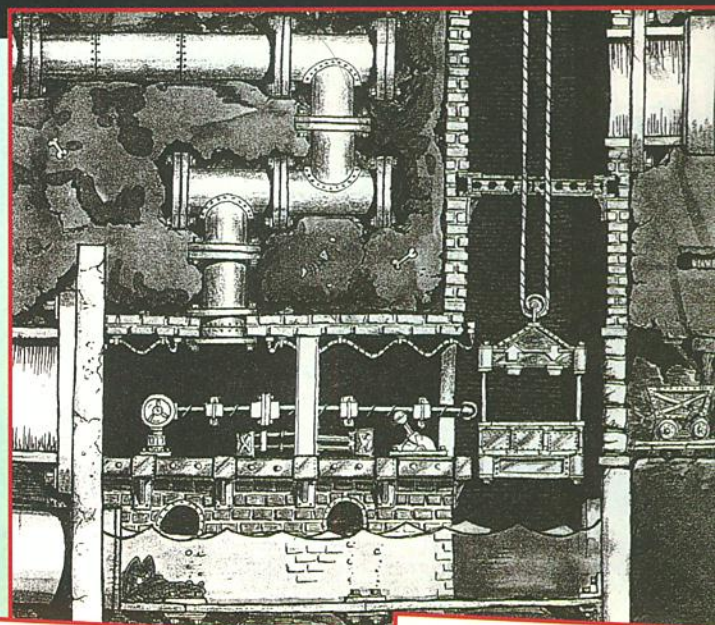
c'est pour cela qu'il fait tout pour oublier, en s'intéressant à d'autres sports, comme le ski (comme vous pouvez en juger dans ce numéro spécial "Robby à la neige"). TSR s'en fiche davantage encore qu'Olivier, car il ne s'intéresse qu'aux armes à plasma en ce moment (il va s'en acheter une pour Noël, planquez-vous les mecs !). Greg, n'en parlons pas, il est bien jeune, il apprend juste à tenir debout dans son parc ! Enfin, pense que les plus atteints sont sans aucun doute Trazor et Linos (le maquettiste de Pad) qui passent leur temps à se faire de grands sourires, mais qui s'entretiennent en cachette à Soccer sur Megadrive, et là, ça finit toujours mal ! Bref, le foot fait partie de notre vie et aussi forcément de notre vie ludique (après tout, le foot est un jeu), voire vidéo ludique. Sur ces pages pleines de philosophie (poil au Jean Mi Mi), je vous laisse découvrir comment Domark a réussi l'exploit d'inclure du football dans un jeu de plates-formes, si, si ! Suivez le guide...



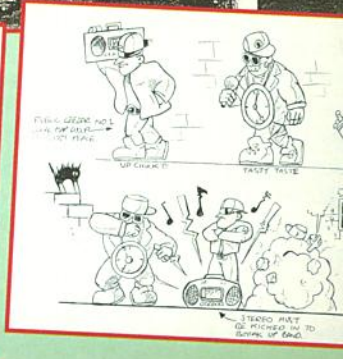
L'HISTOIRE

La petite ville de Marko (le héros) était un havre de paix avant que ne vienne s'installer la gigantesque usine à jouets, la Sling Toys Factory. Le Colonel Brown décide d'y fabriquer





nouvelle substance aussi visqueuse que dangereuse, une sorte de "slime" génétique. Or, chaque créature ou objet qui touche ce "slime" se transforme en monstrueuse créature. Le Colonel en déduit bien vite qu'il va bientôt pouvoir tenir toute la ville sous son joug, voire le monde entier. Pour commencer, il déverse des tonnes de liquide contaminé dans le réseau complexe des égouts de la ville où sévissent tous les rats, souris, chauve-souris et autres créatures de l'ombre. Alors que vous êtes tranquillement en train de taper la balle avec des potes dans la rue, votre ballon part s'égarer dans un recoin sombre. Alors que vous cherchez à le récupérer, vous découvrez deux employés de la Sterling en train de vider un container dans les égouts. Voilà le départ de votre enquête et de vos démêlés avec les hommes du Colonel Brown. Il s'en suit un jeu de plates-formes de douze niveaux, dont vous êtes le héros. Votre nom est Marko et votre arme, votre ballon de foot, pardi !

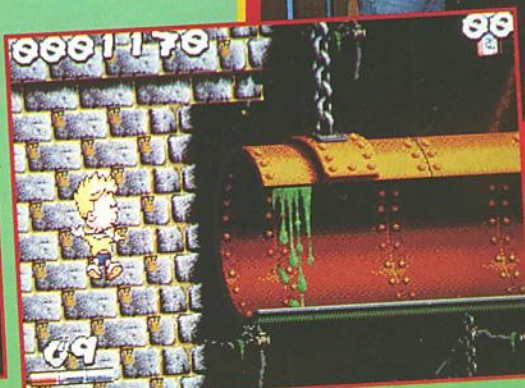


LE JEU

Le jeu consiste à retrouver des containers de "slime" et de survivre aux innombrables attaques ennemies. Pour ce faire, Marko utilise son ballon qui est toujours collé à son pied. Lorsqu'il le désire, Marko peut tirer sur ses ennemis en faisant varier le tir selon les situations. C'est ainsi qu'il pourra lobber ou faire des têtes, tout en faisant attention de ne pas perdre la balle dans des pièges, au risque de perdre une vie. Évidemment, certains ennemis devront être touchés plusieurs fois avant de disparaître. Bien qu'il s'agisse de football -rapport à l'arme du héros-, Marko's Magic Football est un jeu de plates-formes en

LE TEAM

Quatre personnes travaillent sur le jeu. Deux programmeurs se partagent la programmation des routines (l'un pour les sprites et l'autre pour les scrollings et le décor) et répondent aux noms respectifs de Michael Carr et Warren Mills. Un troisi



me larron s'occupe des dessins des graphismes qu'il a réalisés sur storyboard papier pendant deux ans (il s'appelle Jolyn Myers). Enfin, Brad Ash a travaillé la bande son et les bruitages. Le résultat tient dans une cartouche de 16 MB, donc les quatre papas sont vraiment fiers..

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

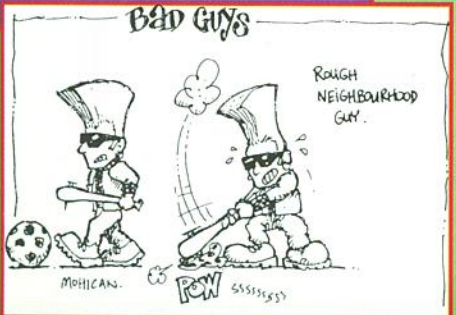
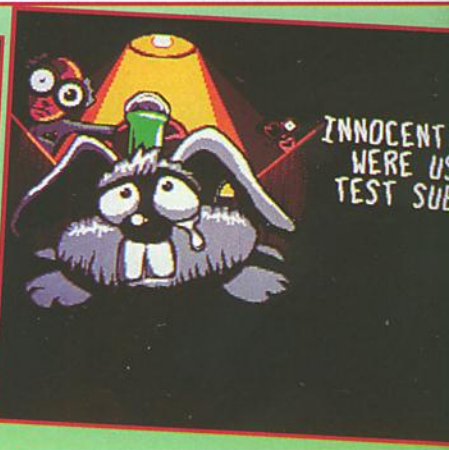
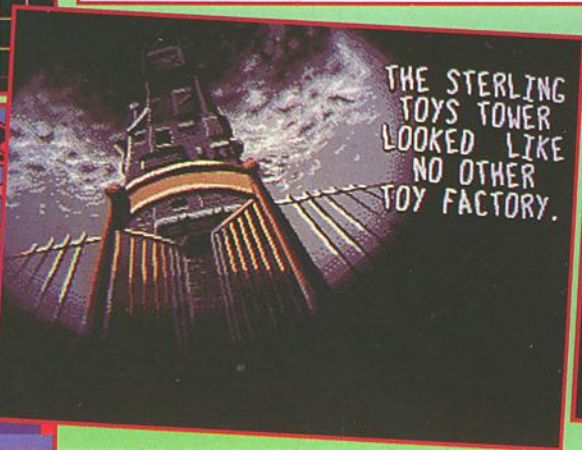
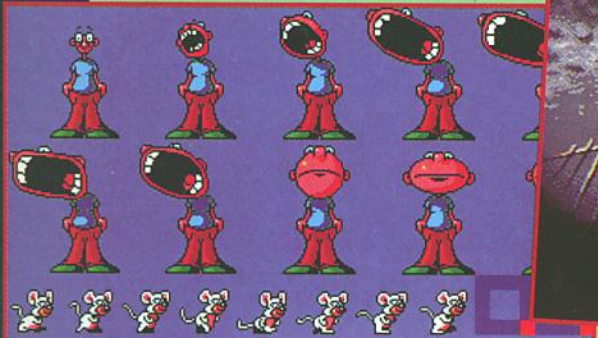
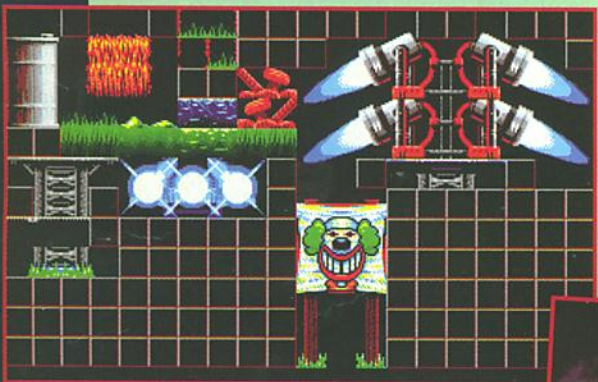


"vue de profil" et en scrolling multidirectionnel, qui se déroule dans 12 niveaux. Chaque niveau contient plus de 250 écrans et peut être à prédominance horizontale ou verticale. Certains labyrinthes font même 16 écrans sur 16. Des jeux bonus sont présents, comme ce passage de tir au laser.

CONCLUSION

Bref, vous voyez qu'avec Marko il y en a pour tous les goûts, les fouteux comme les fadas d'action japonaise, le tout dans un environnement graphique très vaste et sans aucun doute des plus réussis. Il ne nous reste plus qu'à attendre en épilquant sur les différences entre Soccer Kid sur Super Nintendo et Marko's Magic Football sur Megadrive (qui a commencé à être travaillé avant).

DEREK DE LA FUENTE



COMPUSTORE

Games

NEUF, OCCASION, ECHAN

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE
en participant à notre Jeu-Concours.

NEC

PROMO* : 3 jeux NEC CARTE achetés = 1 jeu gratuit (Tales of the monster)

JEUX (Carte)	Prix	Dragon Saber	Prix	Wind of Thander	Prix
PC Kid 3	399 F	Ninja Spirit	169 F	R Type complet	199 F
Street Turbo 2	399 F	Salomander	169 F	Forgotten World	199 F
Autres NEWS	349 F/399 F	Cloud Master	169 F	Prince of Persia	199 F
		SCI Criminal	169 F	Davis Cup	199 F
				Builder Land	199 F

PROMO* (Carte)	Prix	PROMO* (CD Rom 2)	Prix
Darius Plus	169 F	Dungeon Explorer	399 F
Dragon Eggs	169 F		

* OFFRE LIMITÉE

3 DO

CONSOLE 3 DO Câble + transfo + 1 manette 5990F

Fournie avec 1 jeu Crash n'Burn + 1 laser de démonstration.
Fonctionne sur téléviseur PAL/SECAM.

JEUX : SORTIE
OU PARUTION
JANVIER/
FÉVRIER 94
PRIX ENTRE
390 F et 590 F

JEUX	Prix	Super Wing	Prix
Mac Dog Mc Cree NC	NC	Commander	NC
Total Eclipse	NC	Pga Golf	NC
Who Shot	NC	Space Shuttle	NC
Jonhny Rock	NC	Ocean Bulow	NC
Battlechess	NC	Baseball Hitting	NC
Stellar 7 Dragoon	NC	Football Passing	NC
Revenge	NC	Madden Football	NC
Dragoon Lair	NC	Autres titres	Tél.

NEO GEO

Console NEO GEO seule + câble + transfo + manette 2

Livrée avec 1 jeu imposé

ACCESSOIRES

Memory card	199 F	Nam 75	
Joystick Néo Géo	399 F	Robot Army	

JEUX : à paraître (news)

Fatal Fury Special	Tél.	Soccer Brawl	
Art of Fighting 2	Tél.	Blue Journey	
Top Hunter	Tél.	World Heros 2	

JEUX : disponible

Samurai Shadow	1 590 F	Super Side Kick	
Fatal Fury 2	1 490 F	3 Count Bount	
3 Count Bount	1 490 F	Baseball Star 2	
Super Side Kick	1 490 F	Last Resort	
Sengoku 2	1 490 F	Football Frenzy	
Art of Fighting	1 490 F	View Point	
Burning Fight	690 F		

SUPER NES USA

SUPER NES USA 1490F

fournie avec câble + transfo + AD 29 +
1 jeu au choix d'une valeur maximum
de 490F

Console SUPER NES
+ 1 Pad
990F

ACCESSOIRES

Apollo Joystick 6 boutons	369 F
SN Joypad (transparent)	149 F
Multi Tap 5 joueurs	199 F
AD 29 (60 Hz)	149 F
Action Replay Pro	429 F
Câble Périel SFC/SP Nes	149 F
Joystick Programmable	369 F

JEUX SUPER FAMICOM	Prix	Flashback	Prix	JEUX SUPER NES	Prix	Secret of Mana	Prix
Dragon Ball Z		Human GP 2	590 F	Jurassic Park	490 F	Desert Fighter	490 F
Action Game	390 F	Street Fighter 2 Turbo	490 F	Daffy Duck	390 F	Clayfighter	490 F
Dragon Ball Z		Art of Fighting (60 hzt)	490 F	Aladdin (60 hzt)	490 F	Mortal Kombat	490 F
New Edition	690 F	World Heroes	490 F	Sunset Rider (60 hzt)	490 F	Lufia	490 F
Ranema 1/2 2		Empire Strike Back	590 F	NHL PA Hockey 94	490 F	Lawnmowerman	490 F
(fighting)	490 F	Suzuka 8 Hours	490 F	Robocop Vs Terminator	490 F	Sidekicks Soccer	490 F
Fatal Futy 2	590 F	Tortue Ninja New Edition	549 F	Under Cover Cop	550 F	Lufia	490 F
				Paladin Quest	490 F	Pap'n Twendee	490 F

JEUX SUPER NES ET FAMICOM :

1 jeu acheté l'AD29 à 99 F		Exhaust Heat 2 Jap.	490 F	Zombie Ates My Neighbor	490 F
2 jeux achetés :		Super Volley-Ball	490 F	Sonic Blastman	490 F
l'AD 29 à 45 F		Bubby US	490 F	Chester Cheetah US	290 F
3 jeux achetés :		Red Line F1 Racer	490 F	F15 Strike eagle US	290 F
nous vous offrons		Mr. Nuts	450 F	Bio Metal Jap.	290 F
l'AD 29				Harlet Humongous US	290 F
				BattleToad YUS	290 F
				Street Combat US	290 F
				Alien 3	290 F
				Contrat 3 US	290 F
				Batman Return Jap.	290 F
				Magic Quest US	290 F
				Phalanx US	290 F
				Septentrion	290 F

JEUX US et Jap. : prix à partir de

Rock and Roll Racing 60 Hz	490 F		
Sonic Wings	490 F		
Darius Force	490 F		
Cool Spot US/Jap.	490 F		
Tiny Toons US	449 F		
Seven Saga US	490 F		
Adam's Family 2	390 F		

ACCESSOIRES

Shinoble 3	
Ariel la Sirène	99 F
James Bond 007	149 F
Leemings	395 F
PRIX PROMO : à partir de	369 F
Steel Empire	
Olympic Gold	
Mercs Jap.	
Batman Return	
Lix Attack Coppe	
Monaco GP 2 Jap.	
Zero Wing	
Battle Goller Jap.	
Quackshot Jap.	
Renarck Jap.	
Madden Football	
Rolden Jap.	
Nhl 93	
Chakan	
David Robinson Jap.	
F1 GP Jap.	
Wing of War	
Terminator	
Terminator 2	
Autres titres : nous téléphoner	

MEGADRIVE

NOUVEAU : Le Mega Key 1490F

Il permet d'utiliser les jeux US/Jap. sur vos consoles f

ACCESSOIRES

Competition pro	149 F	Shinoble 3	
Action Replay	395 F	Ariel la Sirène	99 F
Apollo Stick	369 F	James Bond 007	149 F
Autres accessoires, nous téléphoner.		Leemings	395 F
JEUX : à partir de 395 F		PRIX PROMO : à partir de	369 F
Jurassic Park		Steel Empire	
Aladdin		Olympic Gold	
Street 2 Turbo		Mercs Jap.	
Mortal Kombat		Batman Return	
Nhl 94		Lix Attack Coppe	
Madden 94		Monaco GP 2 Jap.	
Baseball 2020		Zero Wing	
Tortue Fighting		Battle Goller Jap.	
Langstalker		Quackshot Jap.	
Eternal Champion		Renarck Jap.	
Robocop Vs Terminator		Madden Football	
Shining Force		Rolden Jap.	
Flashback		Nhl 93	
Jungle Strike		Chakan	
Bubby		David Robinson Jap.	
Thener Force 4		F1 GP Jap.	
Ecco le Dauphin		Wing of War	
Tiny Toons		Terminator	
		Terminator 2	
		Autres titres : nous téléphoner	

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des cou

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT* (Voir ci-dessous)	
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO GEO ou NINTENDO 3F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom _____

Adresse _____

C. Postal _____

Ville _____

Tél. : _____ Age : _____

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre-remboursement (+35 F)
Mandat-lettre Pas de CR article moins de 200 F

Je joue sur : SEGA

M. Drive-Jap. G.GEAR

M. Drive-FR

Mega CD

NINTENDO

SPR. Famicom SPR. Nes SPR. Ninter

NEC CORE GRAPX CD ROM 2

* 1 jeu : 30 F et 10 F par jeu supplémentaire. Accessoires type manette d'arcade : 40 F.

Console : 60 F. Neo Geo 3D : 100 F.

QUELQUES INDICATIONS : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.

Previews

GROUND ZERO

THE STORY



Vous débarquez en hélico dans une zone apparemment militarisée, près d'une petite ville texane. Un gros militaire vous accueille et vous raconte que des Aliens ont investi la ville -ça, ce n'est pas grave-, et qu'ils ont pris forme humaine -là, c'est nettement plus gênant !-. Votre rôle consiste à guider quatre caméras munies de lasers, dans des zones de la ville. Vous devrez, dans un premier temps, combattre les Aliens qui infestent les lieux (et qui ont forme humaine) en leur tirant dessus. Il faudra ensuite trouver les caches d'armes des ennemis, fouiller ceux-ci pour trouver des indices et enfin lutter contre une horde de stormtroopers robotisés. A vous de jouer !

Digital Integration commence à devenir un grand nom du jeu vidéo sur Mega CD et plus précisément sur Sega CD (car ce jeu est développé par une équipe de développement américaine). Après la série Make my Vidéo ou Sea Shark, ce n'est pas moins trois titres qui nous arrivent d'un coup. Double Switch (testé en import), Prize Fighter (à preview) et Ground Zero sont une véritable superproduction hollywoodienne. Il est à ce propos intéressant de noter la référence entre les productions Mega CD américaines et japonaises actuelles. Alors que les Japonais se cantonnent à développer des jeux spécifiques pour Megadrive et destinés à Mega-CD (en gardant l'esprit des jeux cartouches), les Américains versent de plus en plus dans l'utilisation du Mot

Vidéo. A part l'annonce des sorties de simulations sportives EA et Sega sur support CD (Joe Montana NFL Football, par exemple), les autres jeux prévus pour le début d'année 1994 sont axés sur les scènes filmées.

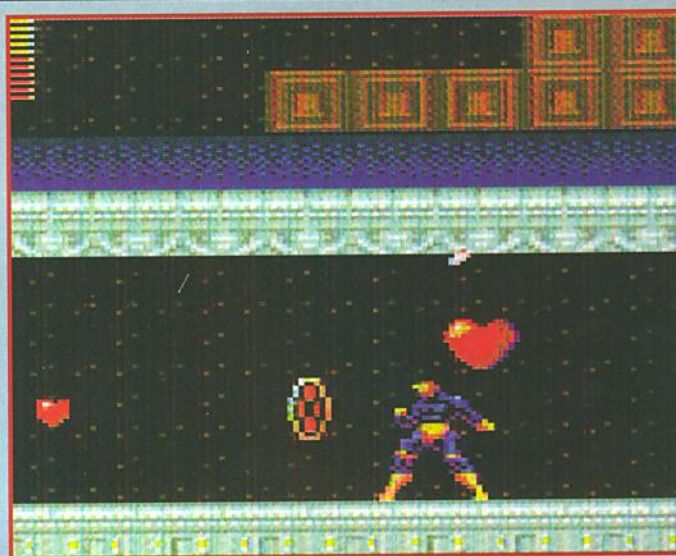
PAN ! T'ES MORT



Previews

EDITEUR : SEGA

X-MEN



Les X-Men, créés par le génial cerveau de Charles Xavier (dans la BD, les amis !), sont avant tout des hommes d'honneur ! Pourquoi ? Parce qu'ils rendent la justice partout où cela peut se faire. Contrairement aux Pieds Nickelés ou aux Charlots qui ne jurent que par les coups foireux et autres gags souvent d'un goût très douteux. Sur Super Nintendo et Megadrive, les versions n'étaient pas identiques. A savoir qu'il n'y avait pas les mêmes personnages dans les deux cartouches. Sur Game Gear, c'est encore plus flagrant : vous ne pouvez diriger que... deux des X-Men !

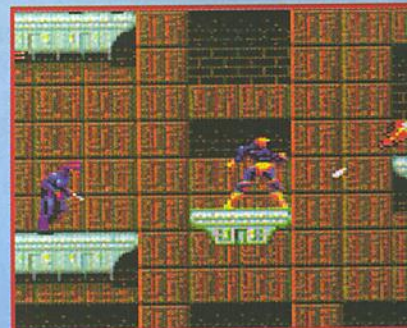


ses griffes mêmes. C'est en appuyant sur "Start" que vous actionnez ses ongles d'acier. Autrement, il se bat à mains nues. Comme Senna ! C'est exactement la même chose pour Cyclope : lorsque vous appuyez

sur "Start", vous voyez une petite tache rouge apparaître sur son front. C'est le signe, non pas qu'il ait été touché par la grâce divine (quoique...), mais bel et bien que c'est ce troisième œil (alors pourquoi Cyclope ? Bonne question !) qui va l'aider à se débarrasser de ses ennemis. Sous forme de rayon laser. A suivre... TRAZOM

MAIS PAS N'IMPORTE LESQUELS !

Eh non, vous n'incarnez pas n'importe lesquels des X-Men ! Ce seront même les meilleurs éléments. Écoutez plutôt leur pseudo qui claque à l'oreille comme un coup de tonnerre dans la prairie avoisinante ! Cerval et Cyclope... Ah, le rêve, les amis. Le premier puise sa force dans



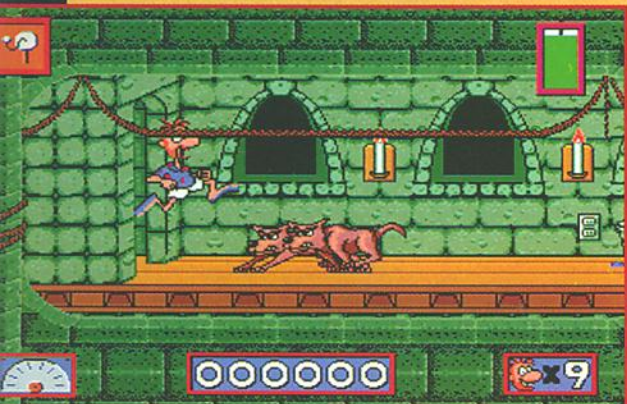
Previews

EDITEUR : ELECTRONICS ARTS • SORTIE PREVUE : MARS

NORMY



HAHA, QUEL CRÉTIN CE HÉROS !



Dans ce nouveau jeu de plates-formes d'Electronic Arts, vous incarnez un parfait crétin genre "Simpson". Imaginez donc un Américain moyen, petit gros, avec une petite barbe de trois jours. Ensuite, mettez-le dans un short fluo à rayures trop grand pour lui, des tongues complètement déglinguées, et une chemise à fleurs, vous obtiendrez la tronche de notre héros ! Héros qui se balade à tra-

pas, comme pourrait vous dire Michael J. Fox, et il va falloir que vous sachiez exactement de quoi il va retourner dans ce jeu de plates-formes, qui, je le répète, vous emmènera très loin dans le temps, grâce à ses sept niveaux et sa quarantaine de sous-niveaux.

ARME REDOUTABLE : LE JOKARI

Bien sûr, notre ami Normy ne sera pas désarmé devant tous ces ennemis, il aura avec lui l'arme la plus redoutable de toute la planète : un jokari. Enfin, une espèce de jokari. Vous savez, la raquette avec une balle attachée à son filet par un élastique. Le genre de truc qu'il y avait dans les surprises à dix francs et que mamie nous achetait à la boulangerie, au coin de la rue. Normy pourra aussi, s'il le désire, taper quelques pointes de vitesse, histoire de charger tous ces crétins temporels qui ne cherchent qu'à lui créer des ennuis. Bien sûr, tout ceci ne règlera pas entièrement vos problèmes, car sinon cela ne vaudrait même pas le coup de jouer. Prévu pour une date totalement inconnue, ce jeu en bouleversera plus d'un, grâce à la fantaisie et l'originalité qui s'en dégagent.

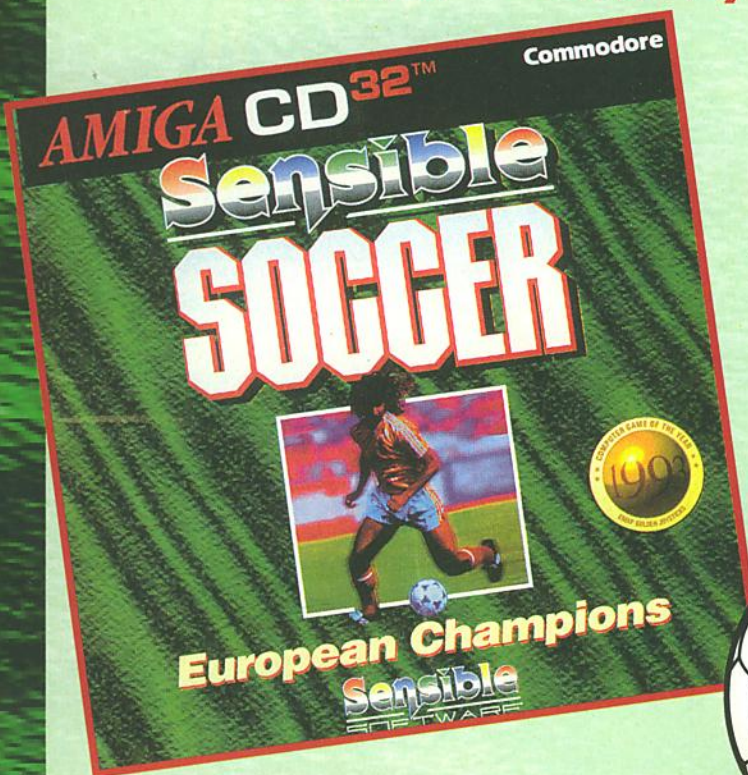


vers les époques. Bien entendu, vous ne traverserez pas les époques les plus tranquilles, bien au contraire. Vous allez commencer par la préhistoire, où de sauvages hommes des cavernes vous attaqueront. Puis vous enchaînerez dans un château hanté, une jungle féroce, un futur hargneux, et vous descendrez même jusqu'aux enfers ! Un voyage dans le temps, cela ne s'improvise

GREG

Concours Sensible Soccer

SONY • ONZE/MONDIAL • JOYPAD



LES LOTS

1^{ER} PRIX : UN ABONNEMENT D'UN AN DANS LE STADE DE VOTRE VILLE, POUR LA SAISON 94

2^{ME} AU 9^{ME} PRIX : LE JEU SENSIBLE SOCCER SUR LA CONSOLE DE VOTRE CHOIX

10^{ME} AU 39^{ME} PRIX : LE BALLON DE FOOT SENSIBLE SOCCER

ET EN PLUS, POUR LES 400 PREMIERES BONNES REPONSES, UN ABONNEMENT DE 6 MOIS AU MAGAZINE ONZE/MONDIAL ET LE MAGAZINE FOOT PAR EXCELLENCE



QUESTIONS

1 • COMBIEN Y A-T-IL D'ÉQUIPES DE FOOTBALL DANS SENSIBLE SOCCER ?

A- MOINS DE 50 B- DE 50 A 100 C- PLUS DE 100

2 • COMMENT PEUT-ON CHANGER SA STRATÉGIE DE JEU EN COURS DE MATCH, DANS SENSIBLE SOCCER ?

A- EN RECOMMENÇANT UNE PARTIE.
B- EN APPELANT LE BANC DES ENTRAINEURS.
C- ON NE PEUT PAS.

3 • COMBIEN Y A-T-IL D'ÉQUIPES DANS LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE 1^{ERE} DIVISION ?

A- 4 B- 16 C- 20

QUESTION SUBSIDIAIRE

TROUVEZ UN SLOGAN POUR LE JEU SENSIBLE SOCCER
(en dix mots maximum)

LE REGLEMENT

1) SONY ELECTRONIC PUBLISHING et ONZE MONDIAL organisent un concours qui sera clos le 28 JANVIER 1994 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de SONY ELECTRONIC PUBLISHING et JOYPAD.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine JOYPAD.

4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 25 FEVRIER 1994.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

VOUS POUVEZ EGALEMENT REPONDRE DIRECTEMENT SUR LA SONY GAME LINE AU 36 68 22 02

- BULLETIN REPONSE -

à remplir et à renvoyer avant le 28 janvier 1994 à : JOYPAD concours SENSIBLE SOCCER
103, Bd Mac-Donald 75019, Paris. Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP

NOM : PRÉNOM : Age :

ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL :

Modèle d'ordinateur ou de console :

Réponse 1 : A B C Réponse 2 : A B C

Réponse 3 : A B C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire :
(en dix mots maximum)

EDITEUR : VIRGIN • SORTIE PREVUE : MARS

Prévi

The Young Merlin



(Iles). Tout commence lorsque vous rencontrez une fée qui vous supplie de l'aider, car son amie a été enlevée par des lutins sorciers qui risquent de lui faire subir les derniers outrages. N'écoutez que son courage et sa conscience, Merlin décide donc de se servir des rudiments de magie qu'il a acquis, pour aider la pauvre petite.

UN PRINCIPE INCONNU SUR CONSOLE

Young Merlin est un jeu de type Action-RPG, ce qui signifie qu'il faudra aussi bien s'y battre qu'y réfléchir, et trouver tel objet pour progresser ou tel indice pour savoir quel peut bien être le secret de cette statue bien innocente. Quel objet utiliser contre tel monstre, etc. : les possibilités sont immenses.

UNE AVENTURE INTERNATIONALE

Internationale ? Mais pourquoi donc ? Tout simplement parce que lors des rencontres avec les divers protagonistes du jeu, ils ne vous parlent ni en japonais, ni en anglais et encore moins en français. Ils vous parlent en turc ! Non, c'est une blague, en fait lorsqu'ils s'adressent à vous, une petite bulle se positionne au-dessus de leur tête et affiche des images (flèches, objets, instructions, etc.), ce qui fait que le jeu est compréhensible par tous. Et surtout par ceux qui voudront se le procurer lors de sa sortie dans notre beau pays, ce qui nous mène jusqu'en mars !

GREG.



UNE AVENTURE FÉERIQUE

Bienvenue à Camelot, monde mystérieux, où règnent les écoles de magie. Vous incarnez Merlin, un jeune cancre tout droit viré de l'une de ces fameuses écoles où l'on apprend la sorcellerie.

Spécialiste des embrouilles en tout genre, le pauvre Merlin va être malgré lui mêlé à un conflit entre les fées et les lutins. Les lutins, ce sont les méchants et les fées, les gentils



Previews

CLIFF



DU PUR STALLONE !

Pour ceux qui n'auraient pas encore été voir le film, et qui sont dingues d'action pure et dure, je leur conseille vivement d'aller réparer l'erreur, au cinéma le plus proche. Vous n'allez pas vous ennuyer un instant ! Stallone, alias Gabe dans le film, est à l'écran exactement comme on l'aime : toujours aussi impressionnant dans ses cascades, évoluant dans des décors grandioses, et plus que jamais au centre d'une action non-stop. C'est exactement la même chose dans le jeu. Vous devrez empêcher de dangereux criminels de récupérer des malettes bourrées de faux billets, qu'ils ont perdues en pleine montagne. Et comme vous êtes le meilleur guide de toute la région...



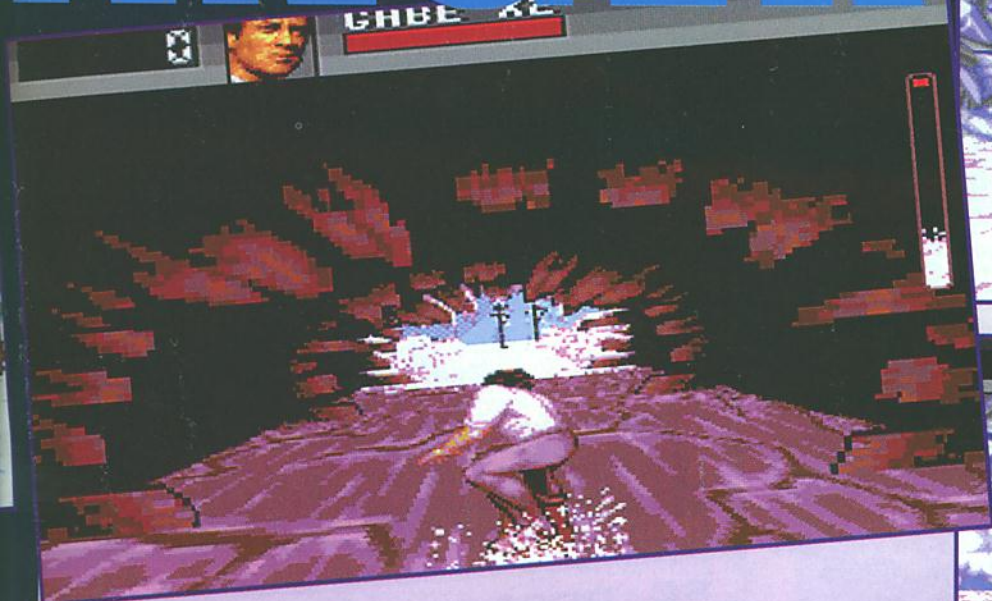
UN "BEAT THEM ALL" CLASSIQUE

Vous l'avez compris, dans le jeu vous jouerez l'illustre Sylvester (Gabe, en fait). Comme il n'a pas trop le temps de réfléchir (il fait trop froid !), mais bel et bien de fouler pour se réchauffer un bon coup. Pour cela, il n'a pas trop de ses deux mains et pieds. En bref, il y a l'attaque à la balayette de la mort, les coups de poing dans la tronche, les projections, les coups de pied dans les c... etc. De quoi n'est ce pas ? Vous progressez comme dans un beat'em up classique, avec quelques phases qui changent néanmoins, comme la grimpe où il faudra éviter les tirs ennemis.



EDITEUR : SONY IMAGESOFT

ANGER



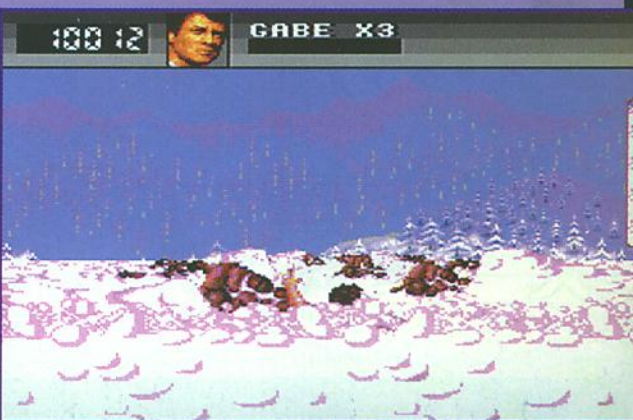
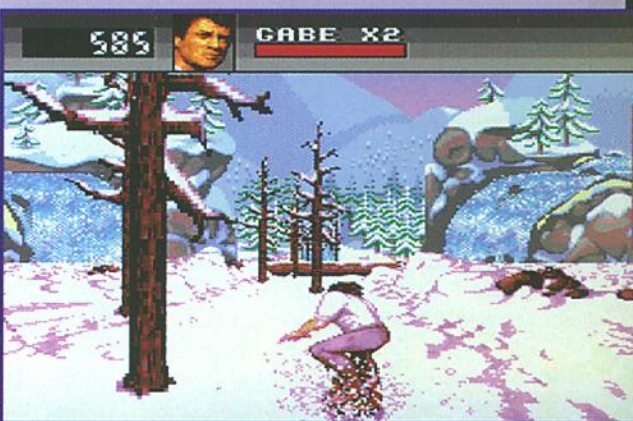
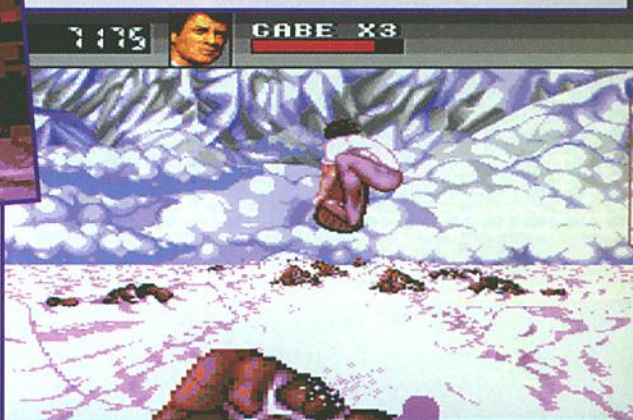
SURF IN MONTAGNA !

Comme si cela ne suffisait pas, vous allez pouvoir vous délecter d'un parcours en surf des neiges absolument grandiose. Avec une vue en 3D, façon Batman CD et sa course de bagnole, les sensations seront vraiment au rendez-vous ! Le but est en fait de se mettre à l'abri d'une avalanche qui "court" à toute allure derrière vous. Au fur et à mesure qu'elle se rapprochera, les sons seront de plus en plus forts. Et comme c'est logique, lorsque vous arriverez à la distancer, les sons s'estomperont ! Des tonnes d'obstacles vous empêcheront évidemment de passer tout droit. Il faudra en vérité surfer comme un pro, sauter par dessus les troncs d'arbres, ou encore passer sous des murs énormes...

20 MINUTES DU FILM !

Non, vous ne rêvez pas, il y aura bel et bien vingt minutes du film dans le CD ! Que vous pourrez découvrir d'ailleurs avant, entre et après les phases de jeu. Même si sa pixelisation n'est pas encore au top, il faut reconnaître que les programmeurs ont fait quelques efforts en ce qui concerne le nombre de couleurs affichables. On en distingue un peu plus que d'habitude. Ce qui est quand même une bonne nouvelle en soi, non ? Pour pas gâcher, c'est en plus la version originale du film qui a été enregistrée. Pour les dialogues, vous avez donc les vraies voix. C'est plus classe quand même !

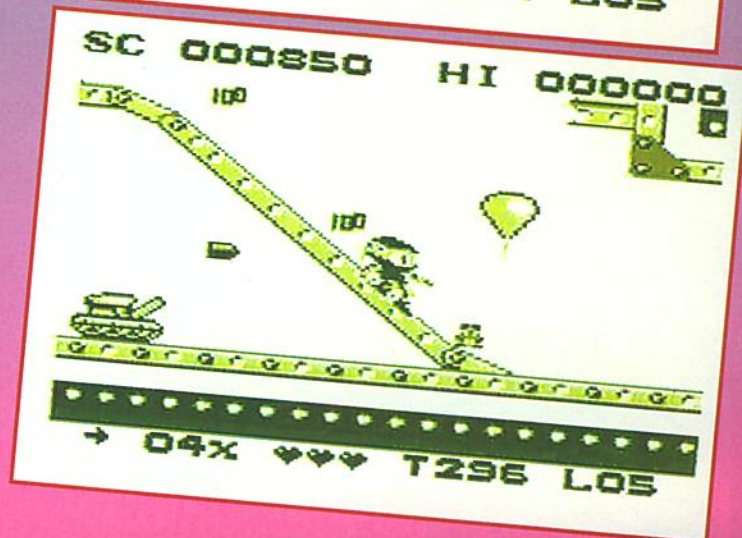
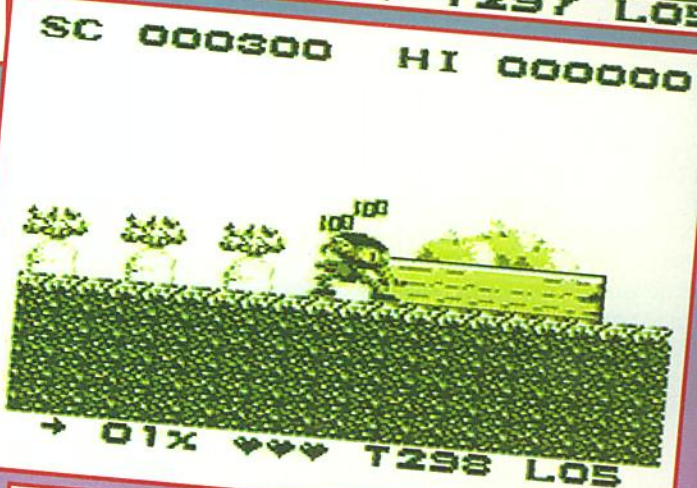
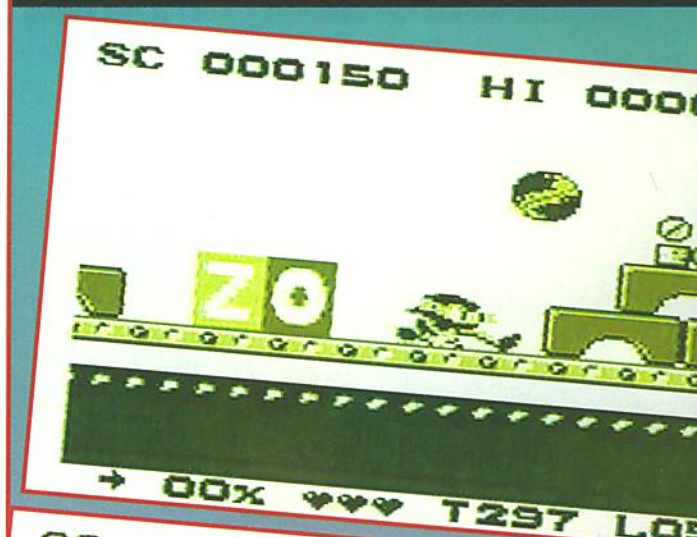
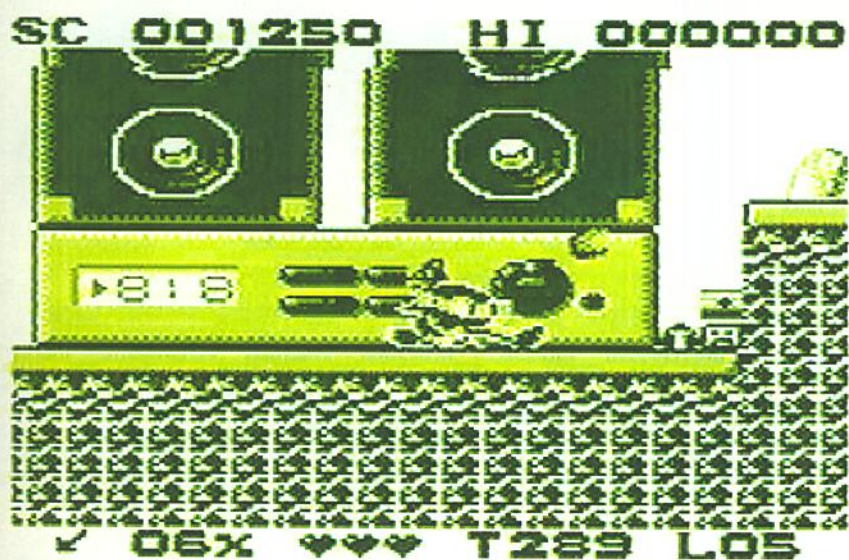
TRAZOM



Previews

ZOO

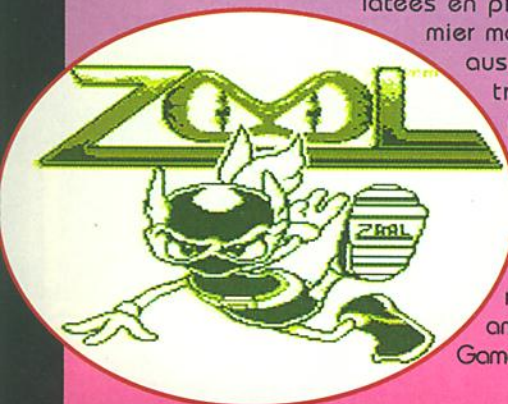
EDITEUR : GREMLIN • SORTIE PREVUE FEVRIER 94



Zool est très connu des possesseurs de micros, et pour cause : il leur a permis de s'éclater sur un jeu de plates-formes, genre normalement destiné aux "sous-développés sur consoles", comme ils nous appellent. Après, on se demande pourquoi Zool (qualifié comme le Sonic micro) a remporté un tel succès sur micro, on se demande... Toujours est-il que, pour une fois, un jeu de plates-formes micro est adapté sur console. La version Game Boy reprend les décors et l'ordre des niveaux de la version Super Nintendo, mais se déroule légèrement différemment. Les développeurs de chez Gremlin ont en effet adapté le jeu au petit écran de la Game Boy. Trois niveaux de difficulté et cinq continues vous permettront peut-être de parcourir les sept mondes du jeu (partagés en trois sous-niveaux chacun). Quoiqu'il arrive, vous les parcourrez sans doute à vitesse grand V, car Zool peut aller très vite s'il le désire. Il ne faudra cependant pas oublier de récupérer les objets et les bonus qui pullulent (et c'est peu dire) un peu partout. Zool peut s'accrocher aux murs tel Spiderman, et il ne fait pas que sauter de plates-formes chocol-

latées en piles de friandises (le premier monde en est plein), il peut aussi tirer. Les mondes sont très variés, puisque l'on passe des montagnes de chocolat truffées aux smarties, à des mondes basés sur le bricolage ou la musique. Zool est un Ninja bondissant, qui risque de captiver plus d'un amateur de plates-formes sur Game Boy.

OLIVIER

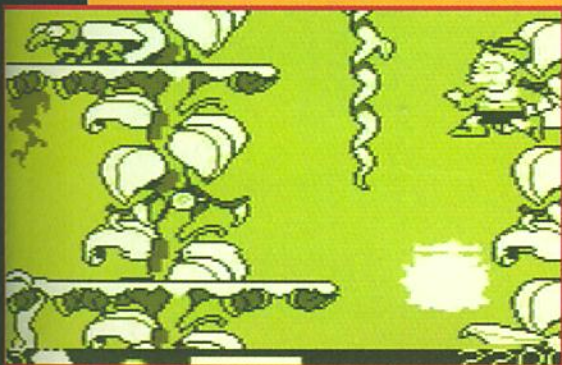


BART'S AND THE BEANSTALK

EDITEUR :
ACCLAIM
SORTIE PREVUE :
FEVRIER

TIENS ?! REVOILA BART

On la tient la licence, on la tient ! Alors on ne la lâche pas chez Acclaim et l'on nous prépare un quatrième jeu sur l'univers des Simpsons pour la Game Boy. C'est toujours Bart le héros (à part le jeu avec Krusty) et cette fois, le voilà confronté à une légende d'il y a bien longtemps, celle d'un compte dans lequel les haricots sont magiques et à l'origine de plantes qui montent, ça ne vous rappelle rien, ça ?



Le jeu s'annonce plutôt action, ce qui changera un peu de l'ambiance de Camp Deadly ou de Juggernauts. Par contre, les sprites et les graphismes ont gardé le style des jeux précités

: de gros personnages, des décors bizarres et plutôt bien fichus. Vous contrôlez Bart qui peut tirer des projectiles sur ses ennemis. Mais attention, notre Bart en tenue de troubadour doit tirer plusieurs coups pour se débarrasser des insectes rampants qui l'attaquent. Il peut grimper le long des pousses de haricots (de vrais baobabs) et sauter de feuilles en feuilles. La version testée n'était pas définitive, on vous en reparle lors du test du mois prochain.



ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
OUVERT DE 10H À 19H DU LUNDI AU SAMEDI
MÉTRO : CHARONNE - RER : NATION.
Tél : 43 48 36 22 - Fax : 43 48 36 24
LE TOP DU NEUF ET DE L'OKAZ

REVENDEURS
CONTACTEZ NOUS...

HOTLINE VPC 43 48 5
LIVRAISON EXPRESS 24

CONSOLES	SUPER FAMICOM	1390
	SUPER NES	990
	SUPER NINTENDO	690
ADAPTATEUR 60 HZ FIRE SFX		990

MEGA HITS	DRAGON BALL Z 3	579 F
	MEGA MAN X	589 F
	TWINBEE RAINBOW	589 F
	NINJA WARRIOR	589 F
	BASTARD	589 F
	FLASHBACK	489 F
	MISTER NUTZ	389 F
	TMNT TOURNAMENT FIGHTER	589 F
	SUPER HQ	549 F
	ROMANCING SAGA II	589 F
	ALADDIN	489 F
	STAR WARS II	489 F
	R TYPE III	589 F
	STREET FIGHTER TURBO	449 F
	FATAL FURY II	549 F
ART OF FIGHTING	549 F	
RUSHING BEAT III	549 F	
FINAL FIGHT II	199 F	
DRAGON BALL Z 2	249 F	
AUTRES TITRES TELEPHONEZ		

OO EE NO	CONSOLE CONSOLE + 1 JEU CONSOLE OCCAS.
	JOYSTICK MEMORY CARD
TOPS	FATAL FURY SPECIAL VIEW POINT SAMOURAI SPIRIT WORLD HEROES II

OKAZ	FATAL FURY II WORLD HEROES II 3 COUNT BOUT ART OF FIGHTING
------	---

MEGA DRIVE	ART OF FIGHTING	449 F
	ALADDIN	489 F
	STREET FIGHTER II+	399 F
	LAND STALKER	249 F
	ROCKET KNIGHT ADV.	299 F
	SONIC SPINBALL	399 F
	MORTAL KOMBAT	349 F
	TMNT TOURNAMENT FIGHTER	399 F
	JURASSIC PARK	349 F
	SHINING FORCE II	399 F
	AUTRES TITRES TELEPHONEZ	

MEC	DUO-R DUO-R + 1 JEU CD* PC GT + 3 JEUX*
-----	---

NEWS CD	YS IV DRACULA X MARTIAL CHAMPION SUPER DARIUS II CHIKI CHIKI BOYS EMERALD DRAGON DRAGON SLAYER VIII
---------	---

MEGA CD	MEGA CD II EUROP.	1990 F
	MEGA CD II JAP.	1890 F
	SENGOKU	489 F
	F1 CIRCUS	489 F
	SONIC	389 F
	SILPHEED	449 F
	MICROCOSM	489 F
	AUTRES TITRES TELEPHONEZ	

HIS	RANMA 1/2 III RANMA 1/2 II OU I SNATCHER
-----	--

HU CARD	BOMBER MAN 94 FORMATION SOCCER JLEAG STREET FIGHTER II
------------	--

3DO	3DO + 1 JEU	TEL !!
-----	-------------	--------

ATARI	JAGUAR 60 HZ JEUX JAGUAR NOUS TE
-------	-------------------------------------

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo
Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
N° de téléphone :

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux - 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

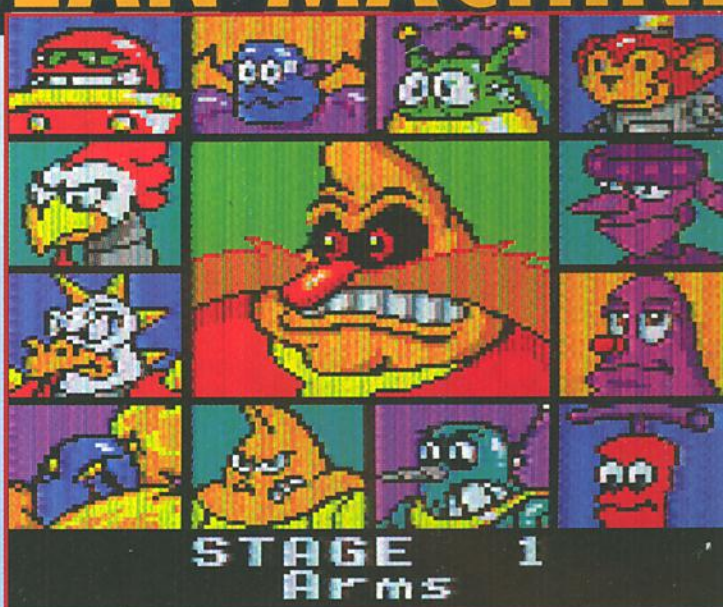
Je règle par : CHÈQUE MANDAT LETTRE CARTE BLEUE
N°
DATE EXPIRATION : .../.../... Signature :

RC : 960 776 953
Date la limite des stocks disponibles
Les prix sont modulables sans préavis

Previews

EDITEUR : SEGA • SORTIE PREVUE : FEVRIER 1994

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE



sa vision des choses. Il confronte son intelligence à celle de... autres, finalement. Pour cela, il a inventé le Mean Bean Machine... La Machine-Haricot-à faire-plein-de-choses !

MEAN BEAN MACHINE, KESAKO ?



Complètement maboule, même ! Il a transformé des milliards de gentils haricots en robots bien obéissants capables de réfléchir à une vitesse foudroyante ! Mais pourquoi, me direz-vous ? Oh, c'est tout bête : il voulait

Effectivement, on peut se poser cette question. Qu'est-ce que le Mean Bean Machine ? Eh bien, pour ceux qui connaissent bien Puyo Puyo, la version japonaise, c'est une sorte de Tetris et de Columns réunis. Le but étant d'assembler ces haricots de couleur identique tombant du haut de l'écran, pour le faire disparaître. Par grappes de quatre ou plus. Dans les différents types de jeux (trois au total, sans compter les leçons qu'on vous donne) que propose la cartouche, il est possible de jouer en deux (avec le câble de connexion entre deux GG), ou de jouer seul en mode "puzzle" ou en mode "story". Et c'est aussi prenant qu'un bon vieux Tetris. Quand je pense que je n'ai pas arrêté de mettre des tôles à TSR ! Il est dégoûté le pauvre... La revanche le mois prochain, pour le test.



juste tester son intelligence face aux véritables humains de la planète. En fait, les robots qu'il a créés sont sa représentation,

TRAZON

EDITEUR : GREMLIN • SORTIE PREVUE : FEVRIER

Preview

ZOOL

SC PAU370



Alors que les versions Master System et Megadrive viennent tout juste de nous parvenir, Zool apparaît maintenant sur Super Nintendo. Pour ceux

tesques où l'on sent très vite qu'il est difficile d'être une fourmi. Au milieu de bonbons, de disques, d'outils... Zool passe partout, ou du moins essaie ! Bien entendu, chaque niveau tire profit du thème qu'il exploite. C'est ainsi que dans les bonbons, vous naviguez sur des cascades de sirop, ou que dans le niveau musique, des notes de musique vous permettront de monter au ciel de façon rapide, mais non définitive. Après Tiny Toon, Mister Nutz, et autre syndrome de Mario, Zool débarque ! Après les lapins et les écureuils, c'est au tour d'une fourmi de vous faire son grand numéro. T.S.R.



d'entre vous qui auraient manqué les précédents épisodes de cette incroyable, et passionnante zool-mania, Zool est à la fourmi ce que Sonic est au hérisson. En clair, Zool, est une fourmi capable de piquer des sprints hallucinants. Sans "bip! bip!" à la Road Runner, ni réacteur tchernobyléen, la fourmi file au travers des niveaux pour le moins curieux qui composent ce grand jeu de plates-formes. Une fois encore, on se dit qu'il est de plus en plus difficile d'innover, et que les jeux micro ont encore de beaux jours en perspective sur console !

ZOOL AIME LES SUCETTES

Parmi la grand masse des représentants de jeux de plates-formes, Zool se distingue tout de même. Bah, mais pourquoi ? Très judicieuse question qui mériterait un livre entier en guise de réponse, mais c'est qu'on a pas le sous, alors, on se contentera donc ici d'une seule, mais cependant superbe page. Outre la rapidité et la fluidité de l'animation n'ayant rien à envier à un Sonic de la Megadrive, Zool vous permet d'explorer des niveaux gigan-

Previews

PRIZE FIGHTER

EDITEUR : SEGA



match et comme si vous aviez une caméra sur la tête. Lorsque l'adversaire vous assène un coup, vous voyez le poing vous écraser la face d'un coup sec.

DES OPTIONS À GOGO

Une fois de plus, un jeu Mega CD, nous venant des États-Unis, innove un maximum. Les Japonais semblent délaissier la production des jeux CD pour se concentrer sur des jeux cartouches de très bonne qualité (dont les capacités augmentent et sont prévues jusqu'à 32 MB). Mais revenons à nos moutons ou plutôt à nos boxeurs. Car Prize Fighter est une simulation de boxe sur Mega CD.

SÉQUENCES ANIMÉES NON-STOP

À quoi peut bien servir un tel support, dans le cas de la boxe ? Tout simplement à révolutionner le genre, en vous proposant un jeu tout en motion video (on enlève le "full" de "full motion video", car la fenêtre d'animation est plutôt minuscule). Le jeu se déroule en "vue de face", comme si vous viviez le combat, et vous pouvez taper sur votre adversaire en visualisant en temps réel le résultat de vos coups. En fait, tout se déroule comme dans un vrai

Une foule de combinaisons sont possibles et vous permettent de réaliser tous les grands coups de la boxe. Si vous choisissez le mode "training", une petite flèche blanche apparaît sur les bords de la fenêtre de temps à autre, à l'endroit où il faut frapper. Cela se passe alors un peu comme dans Road Blaster FX.

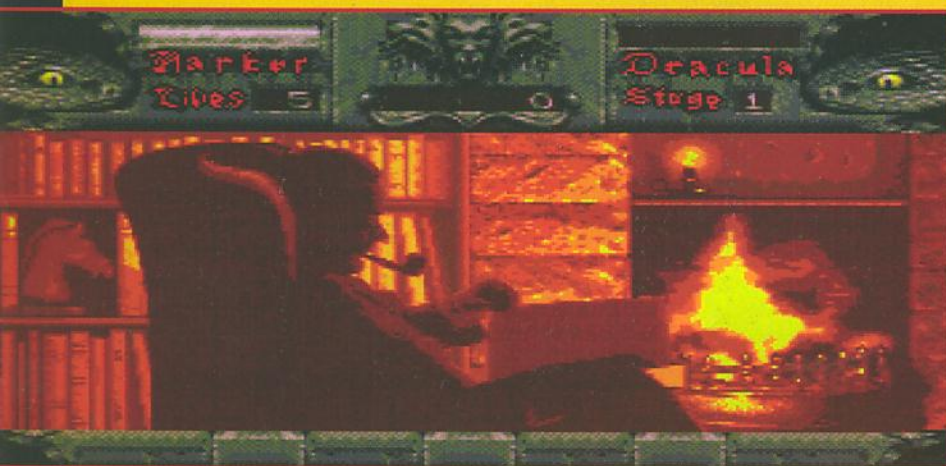
Si vous jouez en mode "normal", il faudra taper au bon endroit et au bon moment. Le jeu se déroule en noir et blanc, mais tout en animation continue. Les matchs se déroulent exactement comme dans la réalité, avec les rounds et tout le reste. Quatre boxeurs vous attendent sur les deux CD, et une foule de séquences filmées entrecouperont le jeu. Il est possible de sauvegarder un match ou une série de matchs, et vous pouvez, avant chacun d'eux, dispatcher un total de poings entre trois catégories : poing droit, poing gauche et santé. À vous de bien gérer ces points. Prize Fighter s'annonce comme une superbe simulation et surtout une mini-révolution chez Sega Sport.

OLIVIER.



Previews

DRACULA



DES DÉCORS EN 3D ANIMÉS

Depuis le temps que l'on en parlait de ce Dracula CD, le voilà enfin (ou du moins presque, puisqu'il est prévu pour février en France) ! Psygnosis, qui l'a développé pour Sony Imagesoft depuis plus de deux ans, le montrait même, à l'époque, à tous ceux qui venaient s'inquiéter de l'évolution des jeux sur CD ROM micros. Le jeu est censé s'inspirer du film de Francis Ford Coppola, mais étant un jeu d'action 100 %, il ne fait "que" reprendre les décors du film, ce qui est quand même déjà bien. Jugez-en vous-même par rapport aux clichés. Eh oui, car cette fois il ne s'agit pas de dessins de décors, mais des vrais décors du film digitalisés, et tenez-vous bien, au pinceau, animés en temps réel pendant la progression. Attendez, ce n'est pas fini, lors de certains passages (à l'intérieur du château, par exemple), les décors tournent en 3D lorsque votre personnage change de direction et qu'il



Castro



EDITEUR : SONY IMAGESOFT • SORTIE PREVUE FIN MARS

tourne à droite ou à gauche. C'est réellement impressionnant.

SAUVEZ LA BELLE MINA !

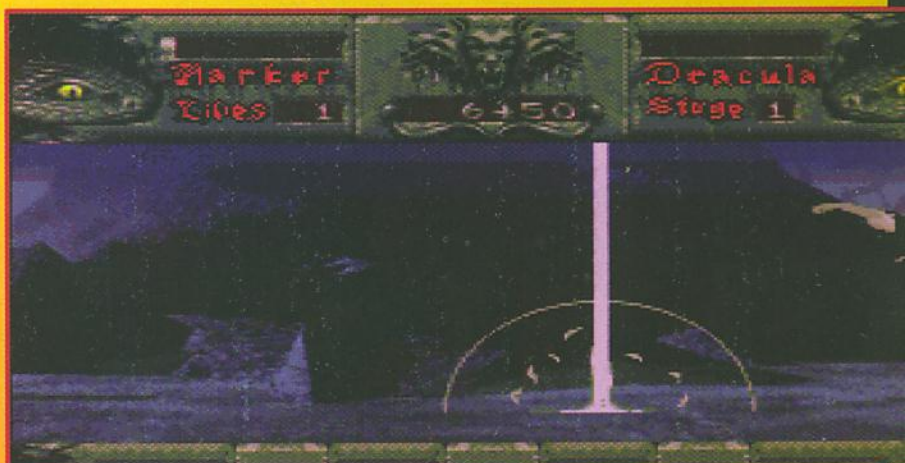
Le scénario du jeu reprend l'histoire du film avec le héros que vous contrôlez, Jonathan Harker, et la femme qu'il va essayer de sauver, Mina Murray. Cette dernière a en effet été hypnotisée par le comte Dracula, qui ne peut se remettre de la mort - il y a des siècles de cela - de sa bien-aimée. Le décor est

planté : il s'agit d'une course-poursuite contre Dracula à travers sept niveaux. Dracula prend toutes les formes possibles et imaginables et vous attaque sans cesse. Les ennemis sont de l'ordre de la chauve-souris, de l'araignée, du mort-vivant qui crache ou du fantôme qui gémit, tout ce qui plaît, quoi ! Comme je le disais, de gros efforts ont été faits pour utiliser les capacités de stockage du CD et les capacités hard de la machine, dans le défilement des décors digitalisés. En premier plan, le héros progresse en "vue de profil", avec des ennemis qui l'attaquent de toute part. Il peut se baisser, sauter et marcher.

UN BEAT-THEM-UP ORIGINAL

Il lui est évidemment possible de donner des coups de poing (baissé ou debout), des coups de pied (contre le sol, en face ou vers le haut), d'exécuter un ou deux coups spéciaux (si !, si !) et de réaliser un super saut. Chaque ennemi possède son propre mode d'attaque, aussi faut-il à chaque fois apprendre quel coup utiliser contre tel ou tel ennemi. Vous devrez traverser une région déserte, entrer dans le château de Dracula, rejoindre une abbaye et venir à bout du comte, pour regagner Mina dans une confrontation finale. Le premier jeu d'action pure et dure à progression sur Mega-CD utilisant réellement les capacités 3D de la machine.

OLIVIER.



Previews

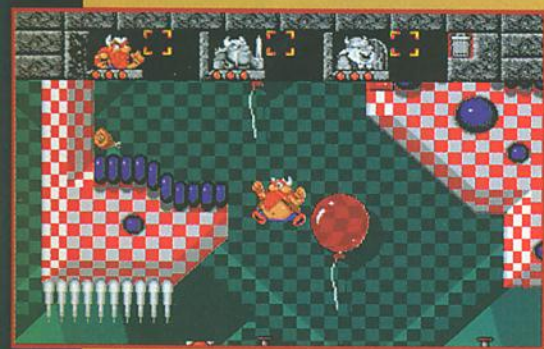
THE LOST VIKINGS

EDITEUR : INTERPLAY • SORTIE PREVUE FEVRIER



TROIS VIKINGS DANS LE COSMOS !

Souvenez-vous, c'était il y a quelques mois seulement (cf. Joy-pad n° 22, pages 90-91) : le test complet de ce jeu vous était proposé... sur Super Nes ! Cette fois, c'est bel et bien sur Megadrive qu'Interplay a converti sa merveilleuse cartouche d'action/réflexion. L'histoire ? Elle est fort simple. Trois joyeux guerriers Vikings, Eric le Vif, Olaf le Costaud et Baleog le Féroce sont enlevés en plein sommeil par des extraterrestres ! Le responsable – on peut bien vous le dire maintenant – est Tomator le Croutonien ! La raison de tout cela est encore bien obscure, et de toute façon, c'est à vous de le découvrir



UN POUR TOUS, TOUS POUR UN !

Nos trois amis, désormais prisonniers dans le vaisseau spatial qui les mène on ne sait où, devront réfléchir et agir de concert pour arriver jusqu'à leur geôlier. La bonne nouvelle de ce jeu, c'est certaine-

ment son originalité. Chaque Viking possède en effet des particularités propres qu'il faudra utiliser à bon escient. Autant vous dire que les dingues de jeux de baston se trouveront un peu perdus au départ. C'est au prix de quelques efforts (oh, minimes, rassurez-vous !) et d'une certaine habitude, que vous pourrez enfin "utiliser" chaque guerrier comme il se doit. En sachant qu'un seul d'entre eux peut faire des sauts, qu'un autre manie l'arc comme Robin des Bois de Vincennes et que le dernier est un costaud-né, protégeant ses deux premiers compères grâce à son bouclier indestructible ! Comme sur SN, pas moins de 37 niveaux vous attendent ! Parfois, on passe de longues, très longues minutes sur un seul d'entre eux.

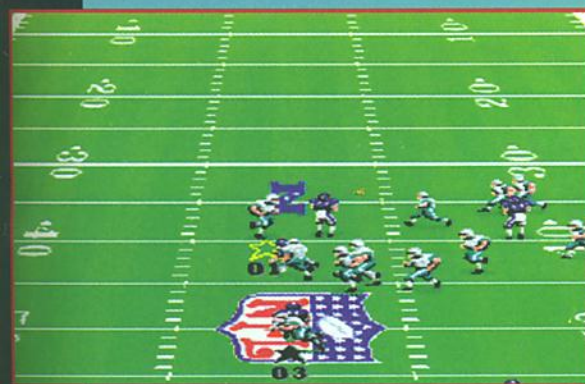
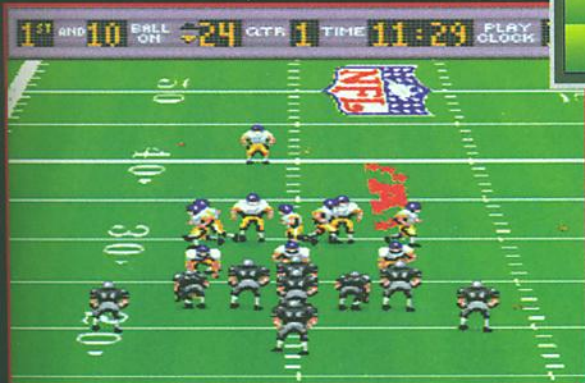


TRAZON

Previews

JOHN MADDEN FOOTBALL '94

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS DISPONIBILITÉ : FÉVRIER

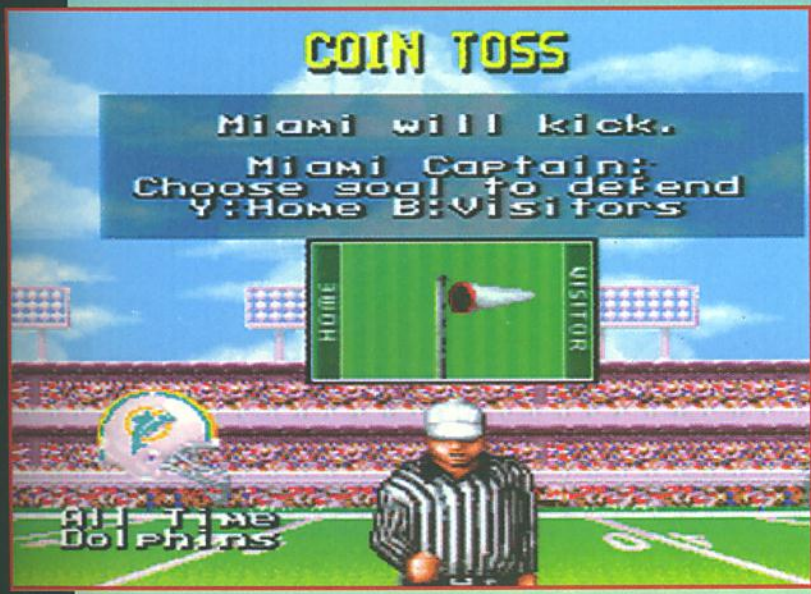
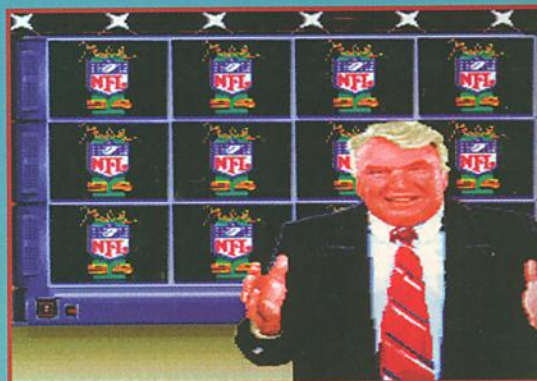


EN PISTE POUR LE SUPER-BOWL !

Comme chaque année, Electronic Arts nous fait part d'une nouvelle mouture de ce jeu déjà sorti, le gratifiant des nouveautés qui n'existaient pas en 1993 (normal, puisque ce sont des nouveautés)

La réalisation est toujours aussi bonne, et le terrain réagit toujours de manière aussi surprenante, avec ces bas-côtés qui scrollent d'une admirable manière. Les joueurs ont bien sûr été remplacés par les petits nouveaux de l'année qui arrive. C'est ainsi que vous pourrez jouer avec de nouveaux joueurs passés pros cette année, ou encore jouer avec une équipe de Raiders bien moins en forme que celle de la cartouche de l'an dernier, suite à de véritables remaniements dans cette équipe. Et puis, et puis, et puis et puis (bon ça va suffire, quatre fois

"et puis", je pense que ça va suffisamment souligner l'importance de cette information) on pourra jouer à quatre joueurs, grâce à l'adaptateur-quadruple du génialissime Hudson.



L'ACTUALITÉ SUR CONSOLE

Cela peut vous sembler être une énorme escroquerie, de sortir chaque année une version un peu changée du même jeu, mais il faut savoir une chose, c'est que lors de la sortie de John Madden '94 tous les John Madden '93 seront retirés de la vente. Ce qui permet au pauvre acheteur de ne pas hésiter bêtement.

ALLO, JOHN ? TU M'ENTENDS ?

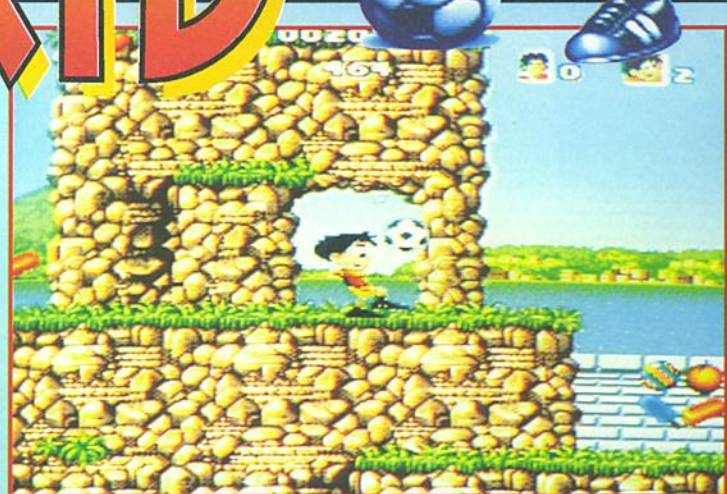
Eh oui, ce sera John Madden lui-même qui commentera EN DIRECT vos matches. Autant vous dire qu'avec un tel pro dans votre cartouche, vous n'en pourrez plus d'attendre le mois prochain pour pouvoir hurler "41, 7, 8, 13" !

GREC

EDITEUR : OCEAN

Previews

SOCCER KID



Au risque de me répéter par rapport à la preview de Marko's Magic Football, je suis obligé de présenter l'histoire du jeu comme se déroulant en 1994 pour la Coupe du Monde de Football (sans la France, affreux, affreux !). Alors que les matchs battent leur plein, un vaisseau extraterrestre vient atterrir au beau milieu d'un stade officiel et vient dérober le ballon. Pourquoi voler un ballon de foot pendant une Coupe du Monde ? Personne ne le sait vraiment, toujours est-il que les voleurs intergalactiques décampent dare-dare, mais se vautrent sur un astéroïde. Résultat : une bonne et une mauvaise nouvelle. Je commence par la bonne : la coupe est retombée sur Terre. La mauvaise nouvelle est qu'elle s'est cassée pendant l'accident.

BILLY THE SOCCER !

C'est là que vous intervenez. On vous appelle Soccer Kid dans votre quartier, car vous vous baladez toujours avec la panoplie du footballeur et un ballon irrémédiablement collé à votre pied. Vous partez à la recherche des cinq morceaux de la Coupe disséminés en Angleterre, en Italie, en Russie, au Japon et aux USA, avant de revenir triomphalement devant les caméras et avec la Coupe reconstituée. Chaque monde se divise en cinq stages, tous terminés par un boss qu'il faut bombarder. Vous sautez sur les plateformes, cherchez les passages secrets, anéantissez les ennemis,

récupérez les bonus, etc. L'action se déroule en "vue de profil" et en scrolling multidirectionnel. Votre arme est votre ballon, qui peut être envoyé en shoot, de la tête, ou encore en retourné.

UN JEU MICRO SUR CONSOLE, OU L'INVERSE ?

Le jeu a été commencé, il y a bien longtemps, par les développeurs de Krystalis Software pour console. Après être finalement d'abord sorti sur micro, Soccer Kid revient à ses premières amours, à savoir la Super Nintendo. Quelques changements ont été réalisés avec un niveau en moins, mais des sprites plus nombreux et des séquences en mode 7 entre chaque monde. Un jeu d'action 100 % qui ravira autant les amateurs de plateformes que ceux de foot. C'est rare (du moins pas trop en preview ces temps-ci !)

DEREK DE LA FUENTE



GÉNIAL !!!

Chez GAME'S encore **PLUS** de nouveautés !

PARLY 2

Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

CERGY 3

Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LILLE

Grand Place
Tél. 20 13 92 92

GENEVE

VAL THOIRY

Centre Commercial
Tél. 50.20.86.06

**JAGUAR
ATARI SORT
SES GRIFFES !**



**MEGA CD
SEGA C'EST PLUS
FORT QUE TOI !**



**AMIGA CD 32
UN VRAI DÉLIRE !**



**3 DO
LA BOMBE EST LÀ !**



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX



La Chapelle Sixtine

Pendant que Luigi court le monde, Mario joue les Michel-Ange. Trois coups de pinceau, et c'est la Chapelle Sixtine!



Ce qui ravirait une bonne part des parents de notre bonne vie sur terre, afflige au plus profond de son petit coeur de gnome, le brave Luigi : Mario a disparu ! Eh non, tendres parents, Mario pourra revenir et hanter une fois de plus de "chpong ! chpong ! Teeeee !" vos nuits plus folles. Où en étais-je ? Ah oui, utile de se réjouir, car si Mario a bel et bien disparu, alors qu'il s'apprête à pénétrer à l'intérieur de l'un de ces châteaux du roi Koopa, Luigi a bien décidé à le retrouver. Pour le faire, il engage un voyage autour du monde. Sur les traces de Mario, Luigi traversera Rome, la Chine, le Kenya, la Russie, mais aussi Paris, Buenos Aires, l'Égypte, le Japon et Londres. Un total de quinze villes et pays. Inutile d'être polyglottes, tous les textes de ce jeu sont en français !

MARIO IS MISSING

Edition de l'après-midi

Sports, Page 11

LOISIRS
EDICE 34

Supplément Objet de Valeur Disparu

Centre de Presse
de la Presse
Sportive

Objet Volé: les Bijoux de la Couronne
Récompense: \$2400 -- Bonus: \$0

-- LA TOUR DE LONDRES --

William le Conquérant fit construire la tour de Londres pour protéger la ville des invasions, contrôler la navigation sur la Tamise et impressionner ses sujets. La tour d'origine fut construite vers 1078. Elle couvre plus de 7 hectares des berges de la Tamise. La Tour a été, à des époques différentes, un hôtel de la monnaie, une forteresse, une chapelle, une terrible prison et un lieu d'exécution!

Lorsqu'on vous informe de la disparition d'un monument, on vous fournit aussi un extrait de journal dans lequel vous trouverez des renseignements utiles. C'est le moment de faire fonctionner votre mémoire. Répète ce mot nouveau...



"Excusez-moi Monsieur, je viens de trouver la Tour Eiffel, là, sur terre, c'est à vous ?"

Passant de pays en pays, Luigi récolte l'argent (et des tonnes de merci) et précieux indices pour poursuivre sa quête et retrouver Mario. Dans chaque ville ou pays, Luigi devra retrouver trois monuments célèbres dérobés par les tortues du Roi Koopa, et les rendre à leur propriétaire légitime. Une fois au point de les rendre, ledit propriétaire sera une série de questions pour savoir si l'objet est un original. A vous, grâce aux informations récoltées, de répondre correctement. Dans chaque ville, le schéma des monuments est identique, mais les monuments changent.

Mario is Missing, c'est aussi trois boss à passer. Tous quasi identiques, et surtout très faciles à vaincre. Il suffit de leur sauter sur la tête.

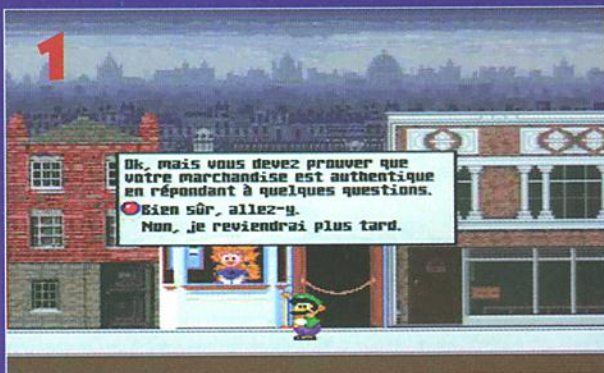


Mario is Missing, jeu américain, a été traduit en français avec plus ou moins de réussite. On pourra également regretter, dans ce Mario is Missing, l'aspect un peu répétitif de l'action. Dans chaque ville ou pays, l'action est identique. Pourtant, il faut admettre que si l'on est un tant soit peu curieux des grandes choses de la vie, de l'histoire de l'homme et de tout le tralala historico-géographico-sociologico-cérébral, on apprend une quantité de trucs. Les joueurs de SFII et de Mortal Kombat risquent de ne pas tout comprendre ("on peut pas taper les gens dans la rue ?"), mais ceux qui aiment l'originalité et les softs où il faut mettre à contribution son patrimoine intellectuel pourront apprécier un jeu qui, je le répète, est très répétitif. En définitif, ce jeu s'adresse aux plus jeunes possesseurs d'une Super Nintendo. T.S.R. 😊

MISSING

En matière d'éducatifs, on ne peut pas dire que l'on ait grand chose à se mettre sous la dent sur Super Nintendo. En fait, depuis Mario Paint, c'est le désert. Jusqu'à ce que nous arrive "Mario est perdu", en français dans le texte. Une cartouche qui permet aux plus jeunes, mais aussi aux autres, de se cultiver tout en se divertissant. Ce sera le moment, pour vous tous, de découvrir que le monde est beaucoup plus vaste qu'on ne le suppose, et qu'il y a autre chose que Mc Do et Jurassic Park. Loin de là ! En réalité, il faudra beaucoup plus faire appel à votre mémoire qu'à votre connaissance pure. C'est seulement lorsque vous aurez terminé le jeu, que vous pourrez vous sentir "blindé" - du côté du cerveau - par rapport à vos petits camarades. La réalisation, mine de rien, est de bonne qualité pour ce type de produit. Les musiques changent suivant les pays que vous traversez, et les graphismes sont assez mignons. Si vous voulez jouer au globe-trotter, c'est le moment ou jamais. En plus, c'est gratuit, enfin presque...

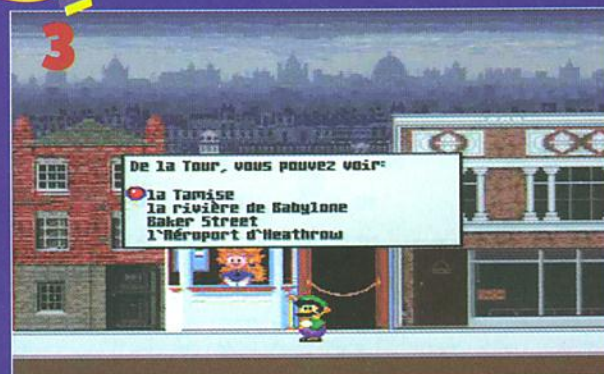
TRAZOM 😊



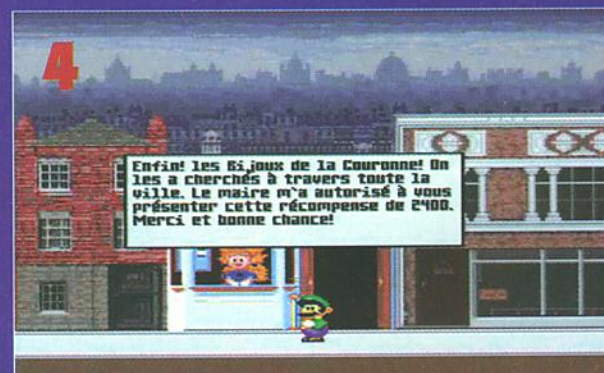
J'arrive à l'office du tourisme pour leur annoncer que j'ai retrouvé la tour de Londres. Elle trainait, alors je l'ai prise... Pour vérifier qu'il ne s'agit pas d'un faux, l'hôtesse décide de me poser des questions. Retour à lycée City 2.



Première question à faire mourir de rire. Le traducteur a laissé le nom propre tel quel. William, si on le traduit en français, ça donne Guillaume. Hé, arrêtez, on ne peut pas traduire de l'anglais et être une bête en histoire. C'est vrai, c'est qui Guillaume le Conquérant ? Le frère d'Alexandre ?



On retrouve son sérieux pour la seconde question, dont la réponse se trouve dans l'extrait de journal que vous avez en votre possession.



Victoire, preuve est faite que vous n'êtes pas un menteur. Vous savez qui est William le Conquérant, et que de la tour on voit la Tamise, c'est le pied !

MARIO MISSING

EDITEUR • MINDS
GENRE • EDUCATIF
DIFFICULTE • FAIBLE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
NOMBRE DE JOUEURS
CONTINUES
PASSWORDS



- Un éducatif en français sur l'histoire-géographie.
- Simple d'accès, le monde peut y jouer, surtout les plus jeunes.
- Près de cinquante photos de Londres dans l'album photos, en fin de jeu.



- Le jeu est trop répétitif (mais cela ne dérange pas les jeunes).
- Fans d'action, allez-y ailleurs !

VERSION FRANÇAISE

13

GRAPHISME
Vocation éducative, des graphismes de qualité et hauts en couleurs.

15

ANIMATION
Luigi file dans tous les sens, rapidement, et en fait à même le droit à un scrolling différent.

17

MANIABILITE
Des commandes simples et pratiques, rien de plus.

16

SON/BRUIX
Le jeu reprend l'ambiance sonore de tous les jeux de la série, avec l'apparition de Mario et Luigi.

GLOBAL
80%

Megadrive



En fin de partie, un mot de passe apparaît. Chaque niveau de difficulté possède sa propre grille de mots de passe !

Voilà votre ennemi. En mode "scénario", vous rencontrerez différents adversaires. Le truc sympa, c'est que leur visage change d'expression en cours de partie. S'il gagne, il sourit, s'il perd, il fait la grimace. Encore faut-il avoir le temps de le regarder !

UN TETRAIS FAÇON CASSOULET

Les Tetris et autres Columns n'ont apparemment pas fini de faire d'émules. Dr Robotnik's Mean Bean Machine est en fait la version européenne de Puyo Puyo, jeu de la Megadrive japonaise que nous avons vu il y a déjà plusieurs mois de cela. Donc, imaginez un Tetris à deux écrans, où les formes géométriques tombant du haut de l'écran ont été remplacées par des gélules de couleurs. Le but de la manœuvre est ici d'assembler au moins quatre gélules de même couleur afin que celles-ci disparaissent, alors que, des deux côtés de l'écran, des couples de deux gélules gélatineuses ne cessent de tomber à un rythme toujours plus élevé. Bref, pour être clair et éliminer



décodeur et le son du tirage Antiope, il faut assembler un minimum de quatre gélules de même couleur, qui se sont identifiées entre elles lorsqu'elles se juxtaposent (ça ne fonctionne pas en diagonale). On pourra, bien sûr, essayer de former des

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Une fois que vous avez un minimum de deux figures composées de quatre gélules, une boule d'énergie part frapper l'écran de votre adversaire, amenant une pluie de gélules noires. Plus vous avez fait de figures successivement, plus il y aura de pierres noires ! Imaginez un peu lorsque trente ou quarante de ses bêtêtes vous tombent dessus ! A vous de préparer vos coups !

figures de cinq, six, voire huit gélules, l'important étant de tout faire disparaître. Si le jeu en solitaire vous oppose à l'ordinateur, il sera bien sûr plus intéressant d'affronter votre meilleur pote avec le mode DEUX JOUEURS. Chaudes ambiances garanties ! Le but est de former un maximum de figures pour mettre votre adversaire en difficulté. Effectivement, si vous réalisez deux figures successives, une dizaine de gélules noires tombent dans le camp de votre ami ! Pour faire disparaître ces intrus, un seul moyen : former des figures avec les gélules de couleurs qui, en explosant, éliminent les petites noires adjacentes ! Nous sommes donc en présence d'un Tetris évolué, dont l'intérêt principal est la possibilité, pour deux amis, de s'affronter sur le même écran.





Un couple de beans (des haricots) est en train de tomber. A vous de les disposer selon votre choix. Il est possible de les retourner dans tous les sens. Il faut seulement être rapide pour les bouger avant qu'ils ne tombent.

Pour le joueur de droite, les choses ont l'air de se compliquer sensiblement ! Pourtant, on n'est pas à l'abri d'un éventuel retournement de situation ! Une quadruple figure, ça s'est déjà vu ! Pas vrai, Traz ?

TS LINE

Ce jeu, que nous vous avons déjà présenté il y a quelques mois, sous le nom très japonais de "Puyo Puyo" est toujours aussi efficace. A l'époque, Greg et moi enchaînions les parties à un rythme d'enfer ! Le champion, il me mettait des tôlees, j'vous raconte même pas ! Faut dire que ce titre en rendrait fou plus d'un. Comme dirait Olivier, il s'agit d'un "Tetris Like". Un énième, me répondez-vous. Oui, et l'on constate avec plaisir que le principe du célèbre jeu semble pouvoir se décliner à l'infini. Dans cette nouvelle variante, les tracas que l'on peut causer à son adversaire sont tellement radicaux, que la moindre erreur n'est pas permise. Il n'y a pas de hasard : celui qui gagne est vraiment le meilleur. N'est-ce pas, TSR ? De plus, la maniabilité et l'ambiance sonore sont au top de ce que l'on pouvait espérer. Même si Sega en a rajouté une couche avec l'apparition de Robotnik (un peu comme Nintendo avec les Mario Paint, Mario is missing...), ce titre est indispensable ! Surtout pour les parties à deux joueurs.

TRAZOM



Si Docteur Mario et Yoshi's Cookie sur console Nintendo sont des variantes plutôt réussies du fameux Tetris, ce Dr Robotnik's Mean Bean Machine en est une autre sur Megadrive. En mode "un joueur", les parties contre la console sont délirantes ! C'est à devenir dingue, à s'accrocher aux rideaux, à faire le bidibule pendant trois jours en chantant l'Ave Maria en suédois ! Je dis délirantes, parce que bien difficiles ! On commence, et on ne s'arrête jamais. J'y pense, il faudra que j'époussète Olivier qui n'arrive pas à se séparer de ce jeu... A deux joueurs, c'est le délire assuré dans les chaumières ! Simple par sa réalisation, Dr Robotnik's Mean Bean Machine est une des meilleures cartouches Megadrive de ce tout début d'année. Si la musique finit par vous stresser, passez au walkman, c'est encore ce qu'il y a de mieux à faire.

T.S.R.



DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

EDITEUR • SEGA
GENRE • TETRIS AND
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANES)
CONTINUES
PASSWORDS



- Un niveau de difficulté très haut placé.
- Un jeu hyper sympa comme à deux.



- Les décors changent peu.
- La musique prend la



12

GRAPHISMES

Il s'agit de "beans", de haricots, on a déjà fait plus b... qu'une boîte de haricots. Des changements, par rapport à la version Puyo P...

14

ANIMATION

C'est la coutume ce me... ci, aucun prodige : simple et bon. Il faut savoir rester simple pour faire du bo...

17

MANIABILITÉ

Rien à redire, si ce n'est qu'au niveau le plus difficile va très très vite. Il faut être très réflexe !

13

SON/BRUITAGE

La musique, assez sympa, varie peu. A la longue, prend la tête !

GLOBAL
86%
[Progress bar]

Super Nintendo

VERSION
FRANÇAISE

LE MÉGA AVENTURE
AVEC UN Z !

FLASH BACK

ÉDITEUR

SONY IMAGESOFT

GENRE • ACTION

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 3

CONTINUE • MOT DE PASSE



- Une aventure génialissime !
- Les animations de Conrad sont superbes.
- Bien vus les mots de passe.

- Des niveaux de difficulté très bien dosés.



- Les amoureux de la console 16 bits de Nintendo auraient sûrement aimé quelques améliorations (graphiques, par exemple) par rapport à la version Megadrive.

GRAPHISMES

C'est beau comme du Flashback. Eût-il été possible d'utiliser mieux la palette des couleurs ?

17

ANIMATION

Conrad court, roule, tire, saute... c'est parfait ! De rares ralentissements.

18

MANIABILITÉ

Rien à redire, le paddle est exploité comme il faut. Après un temps d'adaptation, tout est O.K.

17

SON/BRUITAGE

Des bruitages excellents en général. Les musiques renforcent correctement l'atmosphère particulière du jeu.

17

GLOBAL

95%

Après avoir été longtemps attendu sur la Megadrive, le meilleur jeu français de tous les temps, j'ai nommé Flashback, arrive sur la Super Nintendo ! Conrad est de retour non pas pour de nouvelles aventures, comme dirait la formule, mais pour une aventure identique à la première. Pour ce qui est du nouveau, il faudra attendre Flashback 2 qui ne devrait pas tarder (c'est relatif !). Alors que 95,3 % des possesseurs de Megadrive ont craqué pour ce soft, Trazom et Robby en premier, les possesseurs de Super Nintendo auront certainement beaucoup de mal pour résister à la tentation ! Les 4,7 % qui n'ont pas craqué sont actuellement en centre de rééducation, afin qu'on leur explique ce qu'est un bon jeu !

Toute cette incroyable et fabuleuse histoire commence en pleine jungle, où vous vous réveillez un beau jour. Pas courant de se réveiller dans la jungle... A part Moogle, et peut-être Trazom à la recherche de Senna dans l'Amazonie brésilienne, personne ne l'avait fait ! Tout irait au mieux, mis à part les moustiques géants, si vous n'aviez pas perdu toute notion d'identité !

CONRAD, VOYAGE AU COEUR DE LA MÉMOIRE !

Qui êtes-vous ? Où allez-vous ? Pourquoi tant de haine ? Tout comme un Descartes en herbe, voici les questions auxquelles vous tenterez de donner une réponse. Vous guiderez Conrad dans des niveaux hyper variés, où il faudra faire fonctionner aussi bien votre adresse que votre intelligence pour progresser ! Flashback ne se contente pas d'être un jeu d'action ! Il faut, à certains endroits, résoudre des énigmes du genre "comment ouvrir cette satanée porte de m..., alors que la clé se trouve par terre de l'autre côté ?". Dans chaque niveau, qu'il s'agisse de la jungle, du Death Show, de votre voyage vers la terre ou de votre séjour sur une planète extraterrestre, il faudra toujours trouver la solution de ces énigmes pour continuer, et découvrir toujours un peu plus de ce scénario mâtiné des meilleurs films de SF comme "Total Recall", "Blade Runner", "Terminator", etc.



Petite scène cinématique entre chaque niveau, donner une toile de fond consistante à ce jeu fantastique. A quand Flashback 10, le film interactif ?

FLASHBACK





Enfin, ça y est ! L'un des plus grands chefs-d'œuvre de toute l'histoire des jeux vidéo est converti sur Super Nintendo ! Nos amis de chez Sony Imagesoft et de chez Delphine software auront mis le temps pour le sortir, mais le verdict est sans appel. Je dirais même qu'il est clair et limpide comme de l'eau de roche qui coule de source dans les volcans d'Auvergne : possesseurs de Super Nintendo, n'hésitez pas une seule seconde, procurez-vous ce jeu par tous les moyens possibles ! Car dans le domaine de l'action/aventure, vous n'êtes pas prêt de voir aussi bien jusqu'à... Flashback 2. C'est du béton armé du début à la fin. Les bruitages sont améliorés par rapport à la version MD, de même que le rendu graphique (bien que ce soit imperceptible), mais les phases "cinématiques" du jeu sont beaucoup plus lentes. C'est la seule critique ! Pour le reste, c'est carrément FA-BU-LEUX ! La maniabilité est tout aussi bonne que sur MD, et la profondeur de jeu est immense. Comme on en a rarement vu. Résumé pour ceux qui n'auraient pas compris : achetez Flashback, c'est une BOMBE !

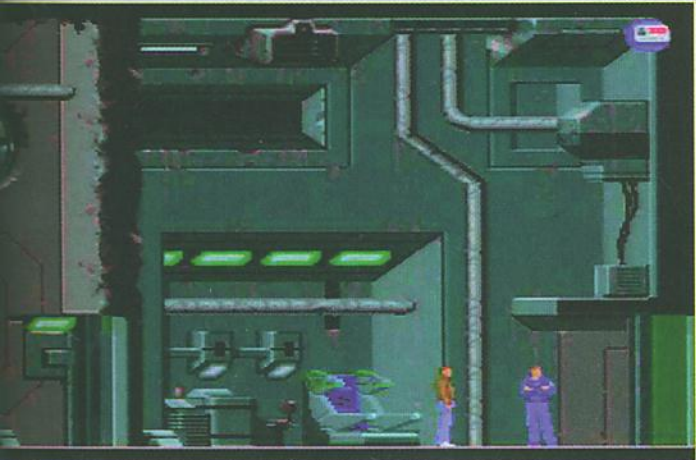
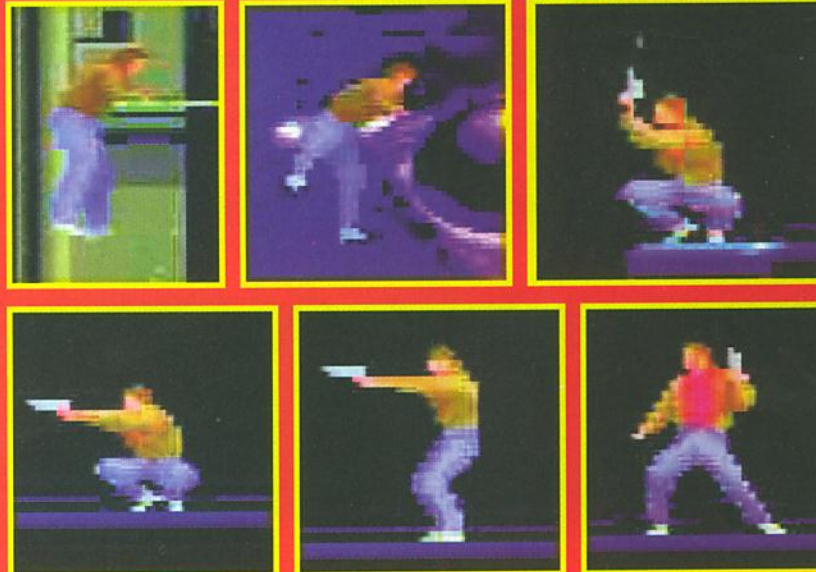
TRAZOM ☺



Loin, loin, dans une autre galaxie... Abattez ces Aliens polymorphes qui bougent très vite ! Inspiré par le T2, ces bêtes n'ont rien à envier aux sauvages vaches d'Ermelin sur Marne !

On retrouve bien évidemment dans cette version Super Nintendo, l'animation choc de la version Megadrive ! Conrad ne s'arrête pas un seul instant ! Il dégaine, tire, roule sur le sol, s'agrippe pour monter... Un réalisme dans le mouvement comme vous ne l'avez encore jamais vu. Une réussite.

LE REVE !

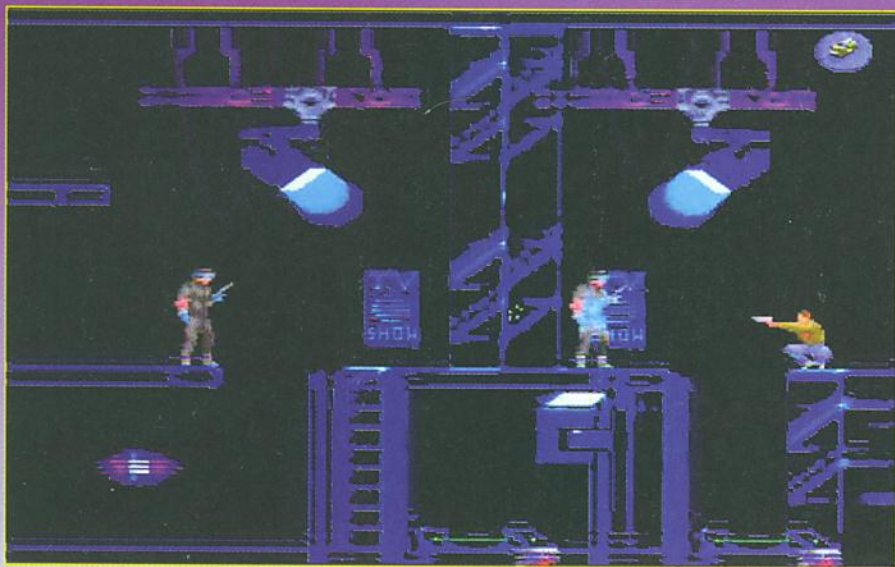


Le moment est proche où vous en apprendrez plus sur l'histoire de Flashback ! Grâce à cette machine à la Total Recall, vous en saurez un peu plus sur l'histoire ! Un scénario riche qui doit sa complexité à des films comme "Total Recall", "Terminator", "Massacrie à l'Epicierie d'Ermelin sur Marne" et "Blade Runner". Ne perdez pas le fil de l'histoire ! Surtout lorsque l'on sait qu'un Flashback 2 arrive !

BACK




FLASHBACK



Le show de la mort vient à peine de commencer ! A vous d'abattre les occupants des lieux, afin de pouvoir passer à la télé ! C'est plus drôle et moins bête que "Le Millionnaire".
Un niveau éprouvant, aux très nombreux étages !



Ce n'est pas un rêve ni un mirage, depuis le temps qu'on en parlait, il est enfin là. Le Flashback de la Super Nintendo ! Pour la question de parler de révolution dans ce domaine, puisque cette version Nintendo est quasi identique à celle de la Megadrive sortie il y a huit mois de cela. Seules petites différences : les bruitages, les musiques et la rapidité de la sauvegarde. Les différences, on les cherche. De là à en tirer deux conséquences : tout d'abord, super, la version Super Nintendo est aussi bonne que sur Megadrive, c'est un régal. Ensuite, pourquoi ne pas avoir apporté plus d'innovations ? C'est vrai, pas un petit zoom, une jolie animation... En conclusion, Flashback reste identique à lui-même, un grand jeu d'action avec lequel on se régale.

T.S.R. 



SUPER NINTENDO CONTRE MEGADRIVE



Un premier niveau où les différences se font déjà sentir. Par exemple, lorsque Conrad tire, l'écho se fait entendre sur SN et pas sur MD. Hormis les sons et la couleur du T-Shirt de Conrad, on cherche les différences (et on ne les trouve pas !).



Avant d'entrer dans le vif du sujet, chaque niveau est précédé d'une petite séquence cinématique vous exposant le fin mot de l'histoire. Incroyable de voir que la version MD est beaucoup plus rapide dans l'animation de ces séquences ! Environ une fois et demie plus rapide que la SN qui, pour sa part, va vraiment lentement !



Alors que la fin approche (celle du jeu, pas la vôtre !), toujours bien difficile de discerner les différences. Il faut toutefois admettre que lorsqu'il y a de la musique, et plus de trois sprites à l'écran, la version Super Nintendo a une très légère tendance à ralentir.



LE MATCH

VENEZ DECOUVRIR LA 3DO ET SES DERNIERES NEWS EN DEMO

DES ECHANGES A PARTIR :
- DE 50F SUR SUPER NINTENDO
MEGADRIVE ET NEC.
- DE 100 F SUR NEO GEO .

S U P E R F A M I C O M

DRAGON BALL Z N°3	629F	KEN 7	589F
SUPER R-TYPE III	589F	GOEMON FIGHT 2	589F
DESERT FIGHTER	589F	BASTARD	589F
MEGAMAN X	589F	SUPER J CUP SOCCER	549F
FATAL FURY 2	589F	Y'S 4	589F
ALCAHEST	589F	HUMAN GP N°2	589F

S U P E R N E S

ART OF FIGHTING	529F	LUFIA	529F
STAR WARS 2	549F	ALADDIN	479F
T.M.N.T FIGHTERS	529F	PALLADIN QUEST	529F
SECRET OF MANA	529F	NBA JAM	529F
EQUINOX	529F	T.N.M.T FIGHTER	529F
YOUNG MERLIN	529F	ACTRAISER 2	449F

S U P E R N I N T E N D O

MARIO ALL STARS	349F	ERIC CANTONA FOOT	449F
MR NUTZ	449F	FLASH BACK	499F
BOMBERMAN 94	449F	F1 POLE POSITION	479F

ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO FR	TEL
ADAPTATEUR FX 60 HZ	129F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
2 JOYPAD INFRA-R MD	249F
2 JOYPAD INFRA-R SNIN	249F
JOYPAD MD 6 BOUTONS	149F
X-TERMINATOR	299F

3 D O

3DO+CRASH ANDBURN	5790F
DRAGON'S LAIR	499F
OUT OF THIS WOLD	499F
TOTAL ECLYPSE	499F
MAC DOG MAC CREE	499F
STELLAR 7	499F
NIGHT TRAP	499F

S U P E R F A M I C O M O C C A Z

STARWING	249F	FINAL FANTASY II	399F
MORTAL KOMBAT	349F	WING COMMANDER	249F
TINY TOON	249F	MAGICAL QUEST	249F
JIMMY CONNORS	249F	OUT OF THIS WOLRD	249F
SOULBLAZER	349F	GOEMON FIGHT	249F
SUPER ALESTE	299F	DOUBLE DRAGON	249F
TORTUE NINJA 4	249F	CASTLEVANIA 4	199F
AXELAY	299F	ROAD RUNNER	199F
STAR WARS	249F	CONTRA 3	199F

**NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS
CONSOLES :**

- MEGADRIVE , MEGA CD .
- NEO GEO .
- SUPER FAMICOM , SUPER NES ,
SUPER NINTENDO .
- NEC .

**REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS
D'ACHATS .**

LES JEUX JAP OU US NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTIFS.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY

RER : NATION - BUS 46 - 86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

☎ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

M E G A D R I V E

STREET FIGHTER 2 ' 499F	ALADDIN	429F
ZOOL	SONIC PINBALL	429F
LAND STALKER FR	VIRTUA RACING	449F
FIFA INTERN. SOCCER	JUNGLE BOOK	429F
T.M.N.T FIGHTERS	NHLPA HOCKEY 94	389F

M E G A C D

MEGA CD +1 JEU	1890F	SONIC	429F
MICROCOSM	429F	DUNE CD	429F
LETHAL ENFORCERS	399F	NIGHT TRAP	429F
SILPHEED	429F	DRAGON'S LAIR	429F

A C C E S S O I R E S

MEGADRIVE 2 FR + STREET FIGHTER II' + 2 MANNETTES 1195F
MEGADRIVE 2 FR + JEU ALADDIN + 2 MANNETTES 995F

N E O G E O

NEO GEO SEULE	1990F
VIEW POINT	1390F
SAMURAI SHODOWN	1540F
FATAL FURY SPECIAL	1590F

N E C

PC ENGINE GT	1450F
DUO- R	2150F
PC KID CD	399F
DUNGEON EXPLORER 2	399F
DRACULA X	TEL
BOMBERMAN 94	429F
Y'S 4 MASK OF THE SUN	549F

N E O G E O O C C A Z

NEO GEO OCCASION	1690F
MAGICIAN LORD	399F
FATAL FURY	499F
EIGHT MAN	599F
NINJA COMBAT	449F
BURNING FIGHT	449F
KING MONSTERS 2	649F
ROBOT ARMY	649F
FOOTBALL FRENZY	649F
ART OF FIGHTING	899F
FATAL FURY 2	899F
SUPER SIDE KICKS	999F

M E G A D R I V E O C C A Z

TH. FORCE 4	199F
STRIDER	99F
FLASHBACK	249F
QUACKSHOT	129F
STR.OF RAGE	99F
ROAD RASH 2	249F
SONIC 2	149F
MICKEY 2	199F
NHL HOCKEY	179F
FATAL FURY	249F
ECCO	249F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :

EX: SPLATTER HOUSE 349F ; STAR SOLDIER 129F ; JOY 99F
EXILE CD 299F ; FINAL TENNIS 199F . NEWS ET COLLECTORS TEL

B O N D E C O M M A N D

À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PAR

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

NOM : _____ PRENOM : _____ TEL : _____
ADRESSE : _____ CP : _____ VILLE : _____
PAIEMENT : _____ CHEQUE _____ MANDAT LETTRE _____
CARTE BLEUE : N° _____ DATE D'EXP: ./. .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : _____

Megadrive

ROULEZ, PETITS BOLIDES !

Tout a commencé lorsque nous avons reçu la cartouche de Lotus II. Robby et Trazom étaient en train de discuter FI, et la tension commençait à monter. Trazom disait à Robby qu'il pilotait comme un Prost, et Robby ripostait en tentant vainement de lui expliquer qu'Alesi serait d'ici peu le meilleur et que Senna aurait alors l'air de rouler en trotinette. Bref, il fallait les mettre d'accord, et Lotus II était le jeu idéal pour ça. Des courses d'enfer par temps de brouillard, sous la neige, sous la pluie, de nuit, dans le sable, en temps limité, contre des dizaines d'autres véhicules ! Le jeu n'avait pas son pareil

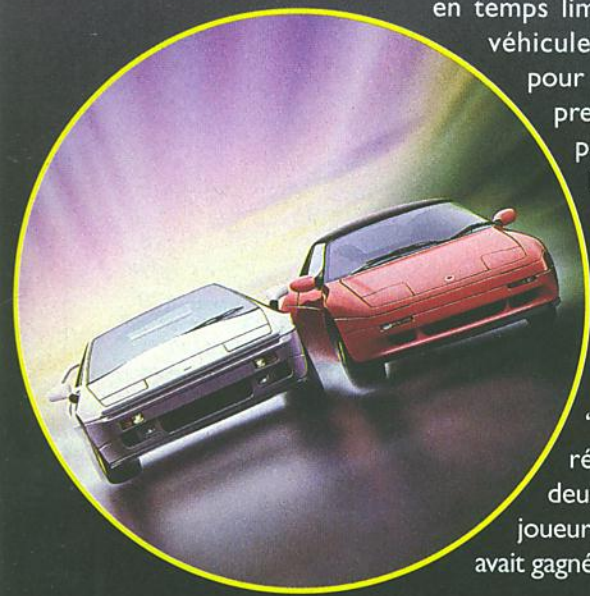
pour séparer les deux spécialistes ! Surtout qu'il était possible aux deux pilotes en herbe de prendre une voiture identique, et de piloter en même temps (l'écran de jeu étant partagé en deux fenêtres identiques). Et si les tracés proposés ne leur convenaient pas

leur était possible de construire leurs propres circuits grâce à un éditeur ! Eh oui, surprise ! Avec Lotus II, on peut fabriquer ses propres pistes ! Bref, après 27 courses d'affilée, 15 litres de Coca absorbés, 154 "Vive Senna/Alesi !" scandés, le résultat des courses était que les deux joypad étaient nazes, les deux joueurs aussi, et qu'on ne savait plus qui avait gagné quoi... On se la refait, les gars ?



Particularité de ce jeu : on ne s'arrête pas aux stands, mais on s'arrête pe bel et bien sur la route ! Une fois arrêté, on peut faire le plein. Après, on s'étonne qu'il y ait des accidents sur les autoroutes ! Sans doute très original, mais aussi particulièrement stupide !

LOTUS



UNE COURSE À TROIS TEMPS !

Rien n'arrête les intrépides pilotes ! Sous la neige, la pluie, ou bien encore au coeur d'un brouillard à couper au couteau, la course se poursuit ! Bien sûr, dans un cas, on ne contrôle que peu son véhicule, et dans l'autre on n'y voit rien, mais comme dirait Prost (c'est Trazom qui me l'a dit) : "C'est pas ma faute, j'y voyais rien, et puis la voiture a eu un problème, et dans le virage, il a essayé de me doubler par derrière, à la déloyale, quoi..."



La vie serait bien triste si on ne vous rajoutait pas des troncs d'arbre ou des rochers sur la route ! Pas d'accidents spectaculaires, seulement du temps ou bien des places en moins...



Il n'y avait pas si longtemps que ça, que l'on avait vu Lotus II sur Megadrive. Et hop ! On veut faire mieux, alors on fait un jeu Lotus II 2 ! Le jeu a, bien sûr, des avantages. On peut y jouer à deux en même temps sur écran "split", il est possible de plus facilement créer ses propres pistes (on ne peut pas, hélas, le faire dans le détail) et l'impression de vitesse est excellente. Que mande le peuple ? Facile, moins d'impôts, des grille-pain gratuits pour Noël, un week-end avec Cyndi Crawford et de meilleurs graphismes à Lotus II. On ne peut vraiment pas dire que l'on se régale ! Là-dessus, qu'importe les graphismes lorsque l'on s'amuse à deux joueurs. Tout de même, ce n'est pas un jeu de pied. Bien loin d'être une simulation, Lotus II est un soft sympa, mais qui n'est pas autant de classe que la voiture qu'il est censé représenter.

T.S.R. ☺

197 KMH
185
24

05487080
39



En mode "un joueur", l'écran n'est, bien évidemment, pas coupé. C'est le moment pour voir grand et piloter en plein écran.

à une vitesse folle ! Le jeu à deux est également un plus intéressant ; ce qui est assez rare pour qu'on daigne le signaler. "Se tirer la bourre" à plus de 300 km/h, côte à côte, procure une certaine joie. A part ça ? Un zeste d'originalité avec la météo qui change (brouillard, pluie, neige...) ou bien des routes à double voie ! Si la Sécurité Routière voyait ça. Vous le constatez, rien de bien original dans le monde des jeux de courses, on attend mieux pour la prochaine fois, qu'une simple conversion micro reproduite à la va-vite !

TRAZOM



JS2

L'une des pistes les plus originales : l'autoroute ! Difficile de doubler, car des voitures arrivent en sens inverse ! Dommage, une fois encore, qu'il n'y ait pas de crash au programme...



Sur une piste futuriste, vous voici dans le Turbo Zone ! Ici, foncez, mais faites gaffe aux virages. Ne vous prenez pas trop rapidement pour le successeur de Dellecour, c'est Lotus II ici.



Choisissez la vôtre ! En mode "deux joueurs", les deux pilotes devront prendre la même voiture... C'est sans doute plus juste, mais ce qui est juste n'est pas forcément marquant.

LOTUS 2

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS

GENRE • COURSE AUTO

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 (SIMULTANEMENT)

CONTINUES

PASSWORDS



- Un jeu à deux très amusant.
- Les différentes musiques.
- Une animation fluide et rapide.



- Des graphismes très médiocres.
- Des absurdités à se pulvériser la tête contre l'écran.



12 GRAPHISMES

Bof. C'est carrément moins bien que Top Gear sur Super Nintendo, par exemple.

17 ANIMATION

Ca va très, très vite ! Et les impressions de dénivelés sont parfaitement rendues.

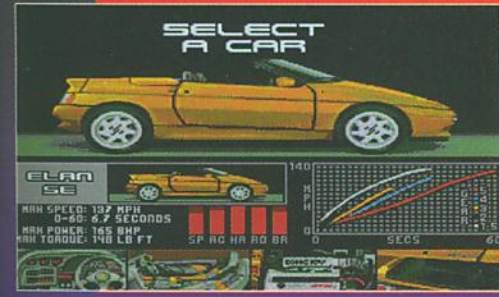
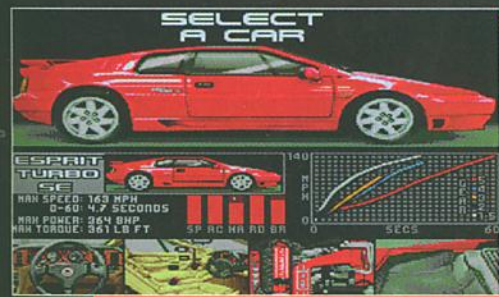
15 MANIABILITÉ

Le véhicule bouge très vite au moindre mouvement de joystick, parfois trop vite pour être très réaliste.

16 SON/BRUITAGE

Des musiques importées des micros. La conversion ne donne pas toujours un résultat super.

GLOBAL
74%



ALFRED CHICKEN

EDITEUR • MINDSCAPE
GENRE • ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉS • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS



- Un jeu d'action original
- Des tonnes d'originalité
- Des bruitages mortels
- Une qualité graphique irréprochable



- Il faut aimer cette déviation du genre plates-forme.
- Le jeu est quelque fois un peu difficile

GRAPHISMES

17

On peut dire que les graphismes sont réussis : finesse, couleurs vives et dégradés réalistes. Et quelle variété !

ANIMATION

16

Le scrolling multidirectionnel est des plus fluides.

MANIABILITÉ

17

On manie Alfred avec la facilité d'un nouveau-né (un petit poussin, quoi !).

SON/BRUITAGE

18

Les thèmes sont excellents et de ceux que l'on siffle deux jours après avoir joué (demandez à Trazom !). Les bruitages sont hilarants.

GLOBAL

91%

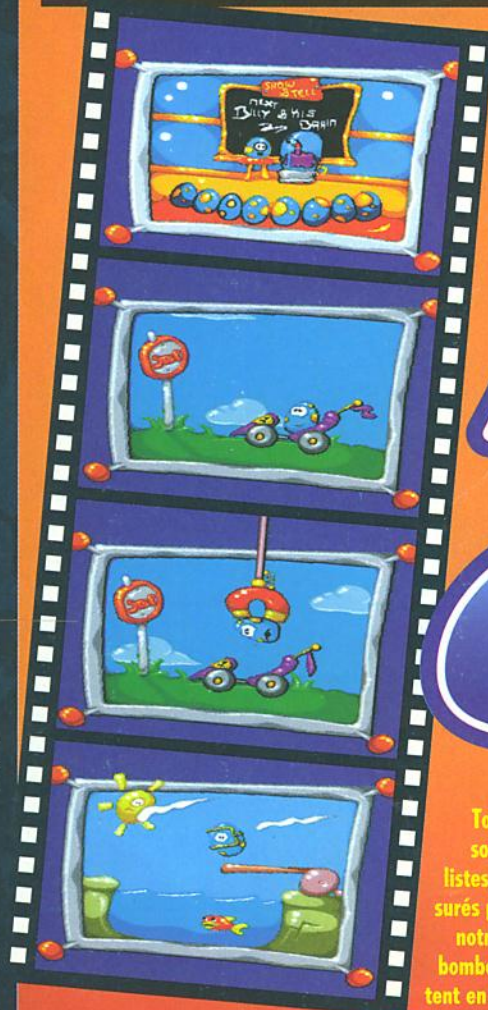
A

Alfred Poulet (traduction littérale du nom du héros) est un poulet ambitieux. Il est que ses premiers pas dans notre monde cruel ne s'étaient pas vraiment bien passés. Il a commencé par un court passage à l'élevage de poulets de Quick, section Chicken, pour se terminer après une première fugue dans un jeu vidéo, Out To Lunch sur Super Boy (testé ce mois-ci d'ailleurs). Mais la vie n'était pas rose, car Alfred se faisait constamment attraper par le cuistot du jeu. Deuxième fugue et la consécration mondiale dans un jeu vidéo, dont il était enfin le héros cocorico ! Vous voilà ainsi grimé en petit poulet au début du jeu, un jeu assez rare sur la console Super Nintendo, puisqu'il appartient à la catégorie plates-formes/reflexion (merci Tonton Steph pour la dénomination du jeu). Vous pouvez sauter, courir et surtout exécuter des sauts en cascade des plus impressionnants (la seule attaque d'Alfred). Le but du jeu est de sortir de chaque stage, sans y laisser trop de plumes. L'action se déroule à la manière d'un classique Mario Bros avec les blocs et tout le tralala habituel. Mais une autre dimension intervient, celle de la réflexion. Oh, ça ne va pas chercher très haut, mais disons qu'il faut aller actionner des interrupteurs, appuyer sur les bons interrupteurs, passer des blocs évolués, etc... Normalement, ça dépasse les capacités d'un poulet classique tout ça ! Mais Alfred Poulet n'est pas un poulet comme les autres, c'est un héros de jeu vidéo, vous savez ?



INTERRUPTEURS & RESSORTS.

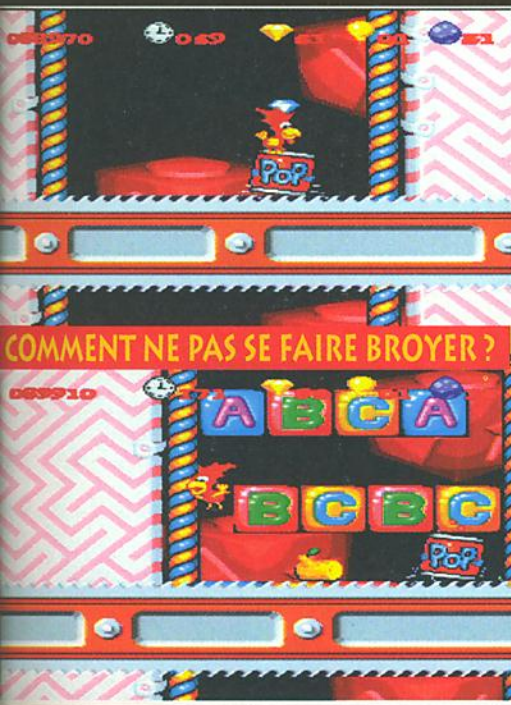
Il ne suffit pas de progresser de plates-formes en plates-formes dans Alfred Chicken. Il faut aussi trouver les interrupteurs et les actionner dans le bon ordre. Ici, avant de faire boum boum sur les ressorts, il faut enclencher l'interrupteur et passer à travers les blocs étoilés.



ALFRED CHICKEN

Tous les décors sont hyper réalistes, mais démesurés par rapport à notre poulet. Les bombes ne se mettent en compte à rebours que quand vous les approchez de près. Vous avez alors trois secondes pour vous éloigner.





Ce passage se déroule en scrolling vertical et vous devez monter avant que la scie ne vous atteigne et ne vous broie.

Pour bloquer la scie (chien fidèle), il suffit de prendre la branche très rapidement et de la jeter sur la scie en contrebas. Ne vous arrêtez surtout pas et foncez pendant que la scie est bloquée.



MARIO, MARIO, MARIO, ALFRED CHICKEN REPONDIT L'ECHO !

Ne vous trompez pas, lorsque vous vous approchez de ces chaînes. Il faut éviter les mines violettes et sauter sur les plates-formes qui coulissent, pas le contraire...



Alfred Chicken est un titre qui devrait vraiment plaire au plus grand nombre. Pour commencer, le personnage principal est vraiment unique en son genre. Doté de mimiques d'une drôlerie folle, vous allez être sidéré par ses performances de chasseur en piqué. A ne rater sous aucun prétexte ! De plus, vous avez des bruitages absolument incroyables, rarement entendus dans le même créneau de jeu. On sent que les développeurs ont fait un effort particulier sur ce point. Comme dans tous les compartiments du jeu d'ailleurs. Les petites énigmes à résoudre ne sont pas très difficiles, mais elles ont le mérite de pimenter les phases de plates-formes parfois ardues. Graphiquement, la finition est également exemplaire : les décors de fond sont sublimes, les sprites ont été travaillés avec précision, et les couleurs exploitent bien la palette proposée sur Super Nintendo. Avec cette cartouche, Mindscape montre une fois de plus tout son savoir-faire à la face du monde. Encore quelques titres comme celui-ci, et on aura tout lieu d'être heureux ! On souhaite vivement un second volet des aventures d'Alfred Chicken ! TRAZOM 😊

ALFRED CHICKEN



Voici un exemple de ce qu'il faut faire en réfléchissant un peu. Donnez un coup de bec sur les blocs qui font la gueule et vous verrez quelques interférences sur l'écran de télé. Quelques secondes plus tard, le poste sera allumé et...

IL FAUT ALLUMER LA T



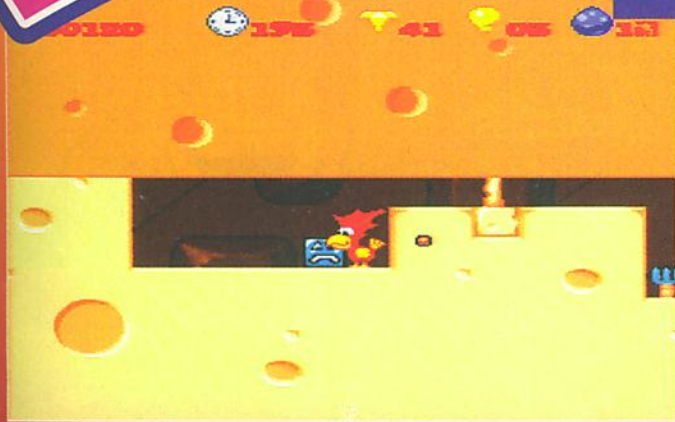
Lorsque la télé est en marche, des "BLAH" s'élèvent en continu dans les airs et vous pourrez sauter sur les plateformes pour atteindre le niveau supérieur. Merci Joy



ALFRED PLONGEUR !

Ce passage n'est pas obligé et vous pouvez continuer par la droite, au lieu de plonger. Mais vous risqueriez alors de vous faire écraser par le mur qui descend.

Attention à ce mur qui descend inexorablement vers le bas jusqu'au premier obstacle, comme Alfred Chicken par exemple. Un poulet pressé, ça ne vous dit rien ? 10 litres de jus au bas mot, pour pas gâcher...



ALFRED CHICKEN



Sacré bon petit jeu que cet Alfred Chicken ! Il y a des jeux comme ça, auxquels on ne s'attend pas vraiment et qui nous éclatent pendant de longues heures. Il est vrai que j'avais déjà joué à ce jeu sur Game Boy et que je l'avais déjà vu sur micro, mais je ne pensais vraiment pas à le noter au-dessus des 90 %. Comme quoi, les a priori... Les graphismes sont superbes et l'on va de surprise en surprise avec des décors de cartoons pleins de couleurs et d'une finition intéressante sur cette machine. Le jeu est complètement déjanté avec ce poulet qui saute partout et qui exécute des attaques en piqué vertigineuses, dans un bruit d'avion à réaction... La qualité graphique et sonore est donc au rendez-vous, tout comme l'intérêt ludique. On ne lâche pas la manette avant d'avoir eu le premier mot de passe, et ainsi de suite. Le jeu est assez dur pour vous tenir en haleine longtemps. Alfred Chicken reste néanmoins un jeu bien spécial, qui peut ne pas plaire aux accros des plates-formes classiques. Moi, j'adore ce genre de jeu où l'humour est omniprésent. La grande classe, les mecs !

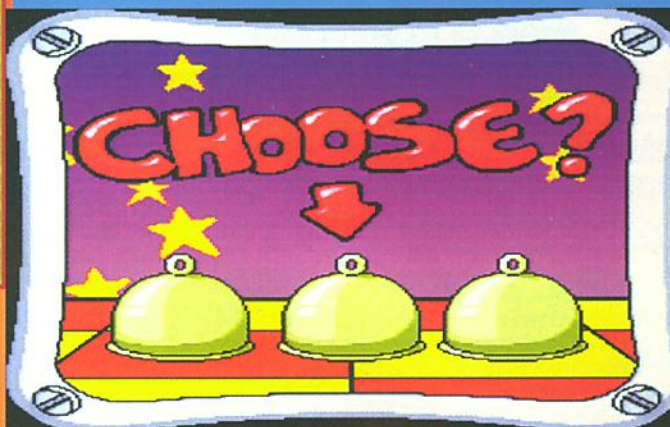
OLIVIER 😊



FACE A TOVE

ALFRED CHICKEN CONTRE KRUSTY FUN HOUSE

Ces deux jeux sont très similaires puisqu'ils mélangent habilement plates-formes et réflexion, mais dans des proportions différentes. C'est d'ailleurs surtout sur ce point que l'on peut choisir entre l'un ou l'autre des deux jeux. Car les deux jeux sont techniquement très bien réalisés. Dans les deux cas, les couleurs sont au rendez-vous et l'animation excellente. Krusty propose 80 % de réflexion, le reste en action, ce qui le rend un peu lent et le destine davantage aux accros des crocs des puzzle-games. Pour Alfred Chicken, c'est le contraire car l'aspect plates-formes prédomine. L'action est donc davantage au rendez-vous et l'humour prédomine à donf. Mon choix se porte donc naturellement vers Alfred.



JEU BONUS

Partie de BONTÉ
Ce jeu est bien connu des habitués de Puces de Clignacourt, sauf qu'ici on joue avec des 1Up et des billets de 100 balles.



PIQUÉ SUR BOSS DE FIN

LE PIQUÉ DES HANETONS

Lorsque vous foncez vers le bas, vous réalisez un superbe piqué qui détruit tout sur son passage. L'escargot se sauve vite fait, afin d'éviter le pire.



CA CARTOON !

Les graphismes sont souvent fortement inspirés de cartoons avec des couleurs plus que vives.

2-3-4-5 février '94

GAMES

COMPUTER & VIDEO

- ✓ Le 1er salon des jeux vidéo et électroniques en Belgique
- ✓ Consoles - PC - Simulateurs - CDI
CDTV - CD ROM

LES PYRAMIDES PLACE ROGIER BRUXELLES
ACCES : TRAIN - TRAM - BUS - METRO - PARKING AISE

Play with us

SUPER

Ton entrée valable pour
2 personnes au prix de 150,- FB
au lieu de 300,- FB

AU SALON GAMES - PLACE ROGIER - BRUXELLES - DU 2 AU 5 FEVRIER '94 DE 10 A 18H

AudioVideo

joystick

LE SOIR

joypad

HET LAATSTE NIEUWS

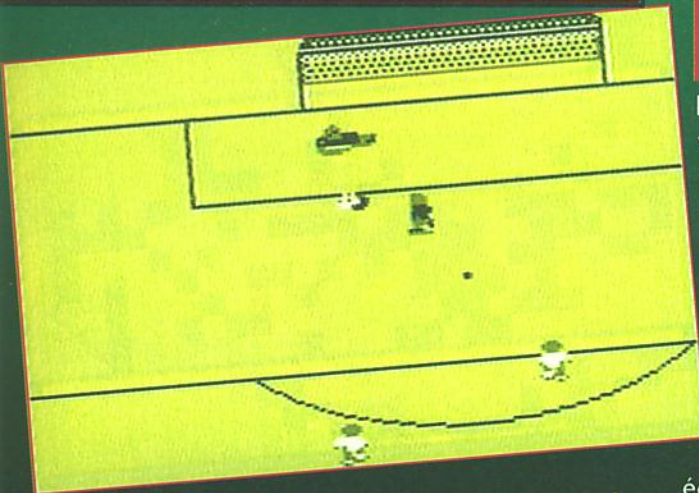
PC
micro
MAGAZINE

OFFRE VALABLE A TOUS LES PASSIONNES DE GAMES SUR PRESENTATION DE CE BON

Game Boy

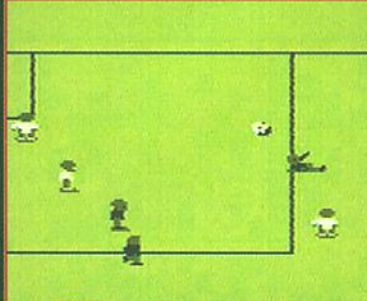
LES FOURMIS JOUENT AU FOOT !

La Game Boy est décidément une machine fantastique : tous les jeux sont convertis sur son petit écran monochrome (ou presque). La reine des simulations sur micro, à savoir Sensible Soccer, arrive donc sur Game Boy et l'on trouve à nouveau un football bien sympa. Complètement inspiré du célèbre Kick Off, Sensible se déroule en "vue de dessus" avec des petits joueurs qui ressemblent à des fourmis. L'attrait principal de cette simulation est le réalisme du jeu (pas des joueurs), son aspect technique poussé et le nombre d'options effarant. On retrouve ainsi 20 équipes régionales pour l'option Coupe (avec sauvegarde) et 20 équipes mondiales pour l'option League (matches tous les mois, 2 à 7 équipes, etc.), sans oublier les matchs amicaux simples. Vous pourrez aussi, dans chaque cas, choisir les classiques 5-3-2, 4-3-3, 4-4-2, etc., le temps, la durée des matchs et même le niveau des dribbles.



LE PENALTY
Les défenseurs feraient mieux de faire attention de vite récupérer le ballon après ce tir aux buts, car le réalisme du jeu permet évidemment au tireur de reprendre la balle pour retenter sa chance.

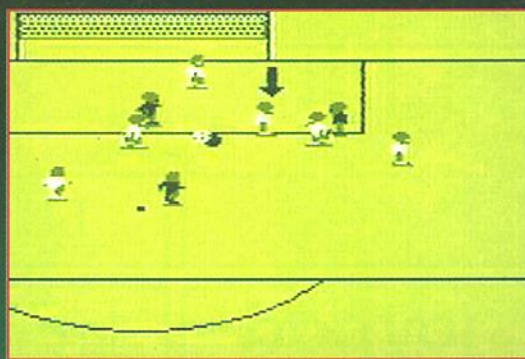
La défense en pleine action : attention, ça glisse ! Il y a deux choix de réalisme dans les dribbles : ou bien le ballon reste collé à vos pieds quand vous courez et que vous changez de direction, ou alors vous le poussez simplement comme dans la réalité (et c'est beaucoup plus dur).




SENSIBLE SOCCER



La balle force inexorablement vers la touche et le tackle n'y pourra rien.



Un cafouillage épique devant les buts avec, comme seule façon de s'y retrouver, cette flèche placée au-dessus du personnage contrôlé par le joueur.

Cela faisait longtemps que je n'avais pas joué au foot sur Game Boy, voilà qui est réparé ! Cela change du tennis ! Les simulations existant sur la machine étant de bonne qualité dans l'ensemble, Sensible Soccer se devait d'être vraiment au top pour sortir du lot. C'est le cas avec des points positifs, bien plus nombreux que les côtés négatifs. Le jeu reprend le style Kick Off (qui a fait ses preuves), en le magnifiant puisque Sensible est bien plus attractif que son illustre prédécesseur. Les sprites ne sont pas vraiment plus beaux, mais un peu plus gros, et surtout la maniabilité est au top. La prise en main est rapide pour les débutants, mais le niveau de difficulté est assez attractif pour les pros de Kick Off. Les options sont nombreuses et l'on trouve tous les classiques de la simulation de football. Pour sûr, si vous voulez vous éclater dans un bon jeu de foot sur Game Boy, procurez-vous sans tarder Sensible, vous ne le regretterez pas. OLIVIER 



SENSIBLE SOCCER

EDITEUR • SONY IMAGESOFT

GENRE • SIMULATION SPORTIVE

NOMBRE DE NIVEAUX • 20 ÉQUIPES

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

NOMBRE DE JOUEURS CONTINUES SAUVEGARDES

-  Une adaptation excellente du grand hit micro.
-  Un jeu réaliste et rapide.
- Une maniabilité excellente.
-  Des graphismes "fourmillière" en de dessus.
- Euh, je ne vois pas d'autre problème.
- Désolé, le jeu est bon, c'est tout.

VERSION FRANÇAISE

- 14** **GRAPHISMES**
Les décors sont carrément inexistant, mais c'est le style "Kick Off" qui veut ça.
- 17** **ANIMATION**
No problemo pour l'animation : fluidité et rapidité sont au rendez-vous.
- 18** **MANIABILITÉ**
Le grand plus de cette simulation, qui permet de nombreux niveaux de réalisme et ne posera aucun problème aux novices.
- 12** **SON/BRUITAGE**
On frise les pets de mouche sur Game Boy, bravo par contre pour les bruits de foule.

GLOBAL 90%

Master System

C'EST POUR MES JOUEURS... POUR PAS GACHER !

La Master System est loin d'être la machine de prédilection pour ce genre de jeu, à savoir le foot. Mais Sensible Soccer s'annonce d'emblée comme ce qui se fait de mieux en matière de football sur cette console. Au programme, une tripotée de chiffres, qui vous en dira sans doute beaucoup plus que n'importe quel discours trazomien : 8 compétitions (4 pour les équipes de club et 4 pour les équipes internationales), 64 équipes de club, 40 équipes internationales, 7 terrains différents (boueux, verglacé, dur, tendre, etc.). Ouf ! De quoi vous éclater seul ou avec quelques amis, pendant pas mal de temps.



En tout, pas moins de huit tactiques vous seront proposées. Sur la représentation du terrain, les étoiles que vous remarquez sont les stars.

SENSIBLE SOCCER



Barcelone contre Marseille. Quel match ! Ici, c'est un coup-franc bien placé pour les blancs. Allez l'OM !



Un beau centre effectué sur un terrain aussi gelé que ça, quelle prouesse !



Ceux qui auraient fait l'erreur de se lasser de leur chère vieille Master System, sous prétexte qu'il n'y avait pas de jeu de "foucheball" assez excitant (le meilleur était World Cup Soccer. Eh oui, "était" !), vont se réjouir en découvrant enfin un foot qui sort de l'ordinaire, sur leur bécane adorée. Grâce à Sensible Software et à Sony Imagesoft, le sport le plus populaire de la planète fait très fort sur la 8 bits de Sega. Tout est géré de façon géniale ! Les types de terrains sont nombreux et la différence de jeu est réelle. Le plus important sur ce jeu étant sans doute la maniabilité et l'animation des joueurs. C'est d'une convivialité enfantine. Si vous voulez vous éclater avec un vrai jeu de foot, optez pour Sensible Soccer, le must sur Master System ! TRAZOM



SENSIBLE SOCCER

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
 GENRE • FOUCHEBALL
 DIFFICULTÉ • MOYENNE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ
 NOMBRE D'ÉQUIPES • 64
 NOMBRE DE JOUEURS • 10
 NOMBRE DE COMPÉTITIONS • 8
 CONTINUE • NON



- Une animation d'animation
- L'éclate totale à l'éclate
- Des tas d'équipes de compétitions.
- Les 7 terrains différents



- Une gestion assez dure de la balle, mais loin d'être gênante

16

GRAPHISME
 Que ce soit le type de terrain, les maillots des joueurs ou les sprites du terrain, Sensible Soccer a réussi graphiquement.

18

ANIMATION
 La vitesse à l'état pur d'un jeu de foot qui va à 1000 à l'heure ! Sensible Soccer.

17

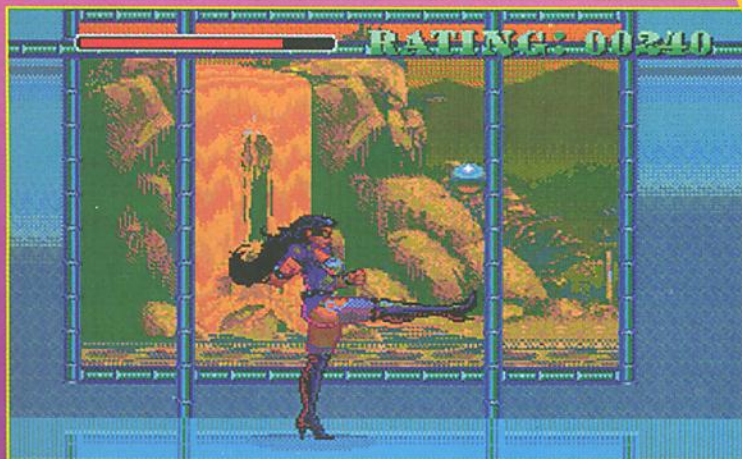
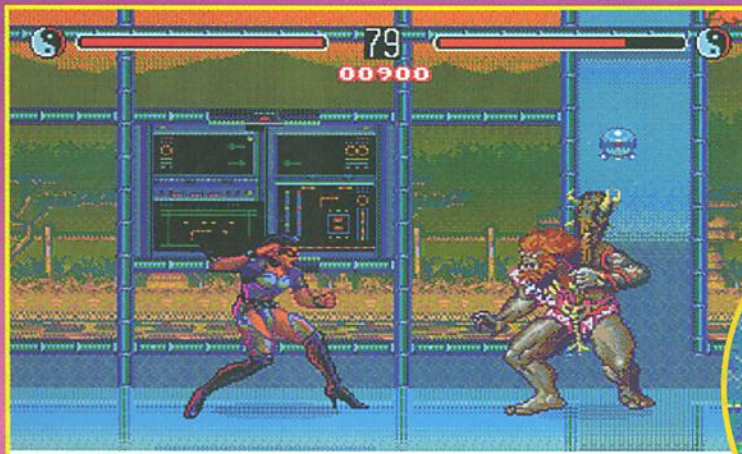
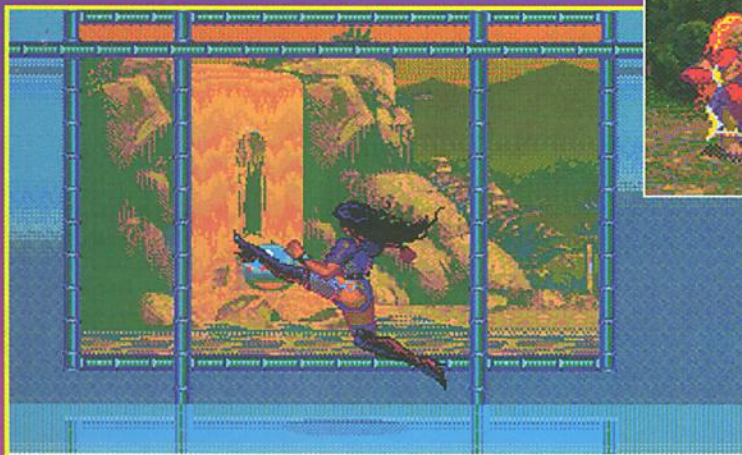
MANIABILITÉ
 Là aussi, les programmeurs ont réussi une prouesse. Le jeu, seul ou à deux, est très accessible.

14

SON/BRUITAGE
 Bien que l'ambiance sonore soit présente du début à la fin du match, la qualité n'est pas exceptionnelle.

GLOBAL
89%

ETERNAL CHAMPION



“Entraînez-vous !”

A côté du jeu normal où l'on frappe le plus de gens possible, on peut aussi participer à des phases d'entraînement. Vous pourrez ainsi exercer votre habilité à enchaîner les coups contre un hologramme de votre pire ennemi ou encore voir à quelle vitesse vous réagissez à une attaque de petites boules style "Jedi"

Ah, regardez comme ils s'aiment tous les deux, ils se serrent tendrement, sent même que s'ils étaient en position de parler, ils nous diraient à quel ils sont émus. Moi les mariages, ça me fait pleurer, pas vous ?



Encoooooore un jeu de baston ? Oui, mais ce fait 24 mégas, propose des personnages variés et se permet d'être original dans son déroulement "O.K., O.K., mais ça reste un jeu de baston !"

- Absolument, mais le problème, c'est qu'il n'est pas du tout pareil aux autres. Il se rapproche un peu de Mortal Kombat, mais le jeu est en sprites et non en images de synthèse.

- "Oui, mais le maniement est compliqué !"

- Normal, mon ami, normal, car tu n'emploies pas la toute nouvelle manette à 6 boutons Sega.

- "Oui, mais quand bien même, on ne sait pas toujours ce que l'on fait."



- Eh bien, il te suffit juste d'avoir un peu plus de pratique... et en quelques heures cela ira mieux. Et grâce à des options d'entraînement, tu pourras devenir un dieu du combat.

- "J'allais oublier : les graphismes de fond d'écran sont laids !"

- Là, je suis désolé, je ne peux rien faire pour toi !

- "Bon, alors, je l'achète, ou pas ?"

- Si tu n'as pas Street Fighter II,

GREG

Le pouvoir le plus marrant du jeu. L'homme de Cro-Magnon que vous voyez à votre gauche était, il y a encore une seconde, une jolie brune sexy. Comment ça fait-ce ? Un jeu de transsexuels, peut-être ? Non, pas du tout, c'est encore un tour de magie de Xavier, qui, avec sa boule d'énergie, peut transformer un personnage en un autre pour quelques secondes.

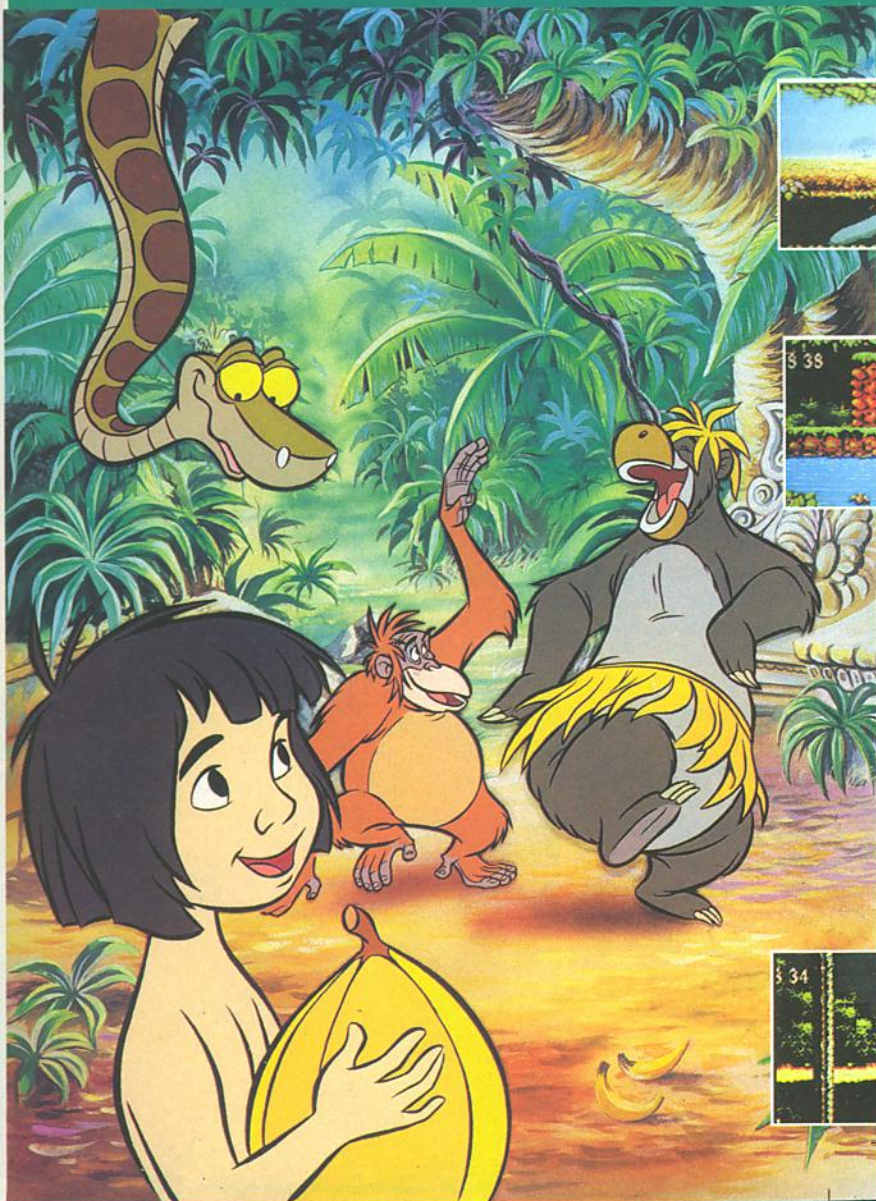


Virgin

Présente
Le Jeu Vidéo

WALT DISNEY'S CLASSIC

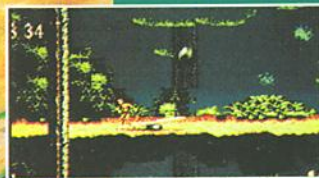
Le Livre de la Jungle



Prends le strict nécessaire
et pars escorter
Mowgli dans la
jungle jusqu'à
son village.



Affronte Kaa,
le serpent aux
yeux globuleux,
et Shere Khan,
le tigre affamé, dans
cette aventure
palpitante basée
sur l'un des
classiques de
Disney! Un jeu



complètement dingue!

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System™



Sega™, Game Gear™ & Master System™ are trademarks of
Sega Enterprises Ltd. The Jungle Book™ © Disney
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights
Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,
Ltd. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE)
LTD. 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

Disponible
bientôt sur :
Sega Game Gear
Sega Master System

Mega CD

DUR DUR D'ÊTRE UN BÉBÉ ROCK !



L'aventure continue dans la famille Rock ! Nous voici replongés dans l'univers impitoyable de la préhistoire. Après avoir retrouvé Ophélie et vaincu l'immonde Gary Gritter, Chuck a pu enfin reprendre ses activités. C'est ainsi qu'il fonde une fabrique de véhicules en pierre, les Rock-Et (dont il était l'inventeur) et place son entreprise, la Chuck Motors, au premier rang mondial. Cela suscite évidemment des jalousies, et un beau jour, des hommes de main de Brick Jagger (patron de Datsone) enlèvent Chuck. Mais heureusement, la famille Chuck Rock comporte désormais un nouveau membre en la personne de Chuck Junior, un charmant petit bambin qu'il ne faut surtout pas laisser seul ! Junior décide de partir au secours de son père,

CHUCK ROCK 2

SON OF 2 CHUCK



Ce gros pas beau écrase tout le monde sur son passage. D'ailleurs, un homme des cavernes se trouvait à côté de vous, il a disparu. On retrouvera ce pauvre bonhomme tout au long du jeu, et à chaque fois que des attractions viendront égayer le jeu (comme ce dinosaure tueur).

car le risque est grand : Ophélie est tellement triste, qu'elle ne lui confectionne plus ses biberons au lait de diplodocus, ça craint ! Cette fois, ce n'est pas le ventre, mais une énorme massue (plus grosse que bébé Chuck) qui sert d'arme. Le jeu se déroule toujours en "vue de profil", avec des tonnes de pièges toujours plus originaux les uns que les autres.

Tentez de faire tomber toutes les pommes, en montant sur l'animal et en tapant au gourdin.



FACE TO FACE

CHUCK ROCK 2 CONTRE CHUCK ROCK

Les deux jeux sont évidemment similaires, mais des progrès notables ont été réalisés. Les graphismes sont encore plus beaux, grâce à deux choses : les dégradés de couleurs sont plus fins, et les décors davantage travaillés. Les sprites sont encore plus nombreux dans Chuck Rock 2 (les papillons par exemple) et l'animation du héros est plus réaliste. C'est d'ailleurs sur ce point que le jeu a gagné en maniabilité. Il est beaucoup plus facile et intuitif de manier Chuck Junior que son papa. Disons que l'ambiance de jeu se rapproche désormais plus d'un jeu de plates-formes japonais, que le jeu "micro" du premier volet. Les originalités sont encore plus nombreuses dans Chuck 2, et la durée de vie a été encore augmentée. Par contre, on se demande bien pourquoi Chuck 2 a été adapté sur CD car il ne présente pas, comme c'était le cas pour Chuck 1, de stages supplémentaires. Un vrai scandale ! Heureusement que les musiques et les séquences de dessin animé sont là pour rattraper ça. Bref, je préfère quand même le deuxième épisode, encore plus ludique et plus rigolo que le premier.



LE MOULINET DE LA MORT



Chuck Rock 2 est un jeu fantastique qui mérite vraiment d'être joué sur Megadrive. Les décors sont sublimes et variés. De plus, ils sont complètement originaux à l'image des personnages et des situations. Les créateurs de chez Core Design ont fait vraiment très fort. Car il ne s'agit pas seulement d'originalité graphique, mais aussi de situation. De plus, l'humour est constamment présent avec ce bébé issu d'un cartoon préhistorique. Le problème est que le jeu existe déjà sur cartouche et que ça ne vaut vraiment pas la peine de le racheter sur Mega CD. Aucun niveau n'a en effet été rajouté (ni même un poil de sous-niveau), comme c'était le cas pour Chuck Rock CD. Je trouve cela un peu léger de la part de l'éditeur. Par contre, les musiques sont tout bonnement sublimes, avec des bruitages de jungle réalistes à mort et des musiques désopilantes. Les séquences de dessin animé sont, elles aussi, des morceaux d'anthologie. **OLIVIER** 😊



L'arroseur arrosé ! Vous devez normalement vous trouver de l'autre côté de la bouche à incendie (anachronisme) et taper dedans quand les deux ennemis se rapprochent de vous, par la droite de l'écran. Vous avez loupé la manœuvre et vous voilà arrosé à la place des autres. C'était pourtant un bon moyen de vous débarrasser d'eux.



Pour vous débarrasser sans trop de peine de ce boss de fin, attendez que sa tête tremble et déplacez-vous légèrement pour éviter son coup de dent. Restez de dos et envoyez une salve de coups de gourdin, dans la foulée, sur sa tête.



Dommage que les programmeurs n'aient pas intégré de nouveautés dans ce deuxième volet, comme ils l'avaient fait pour le premier épisode sur CD, par rapport à la version cartouche. Cette fois, ils ont préféré insérer un méga dessin animé complètement délirant, racontant les mésaventures de Chuck. Après l'avoir vu, je peux vous assurer qu'on ne perd pas au change. On rit du début à la fin. Certes, certes, mais est-ce suffisant pour attirer l'attention du joueur invétéré ? Peut-être pas, bien que le jeu en lui-même soit aussi beau que la version MD. Il n'y a pas d'effets visuels en plus, mais les sons et les musiques sont nettement plus réussis. Normal sur ce format-là ! Sinon, vous avez un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique, avec un bébé éclatant de rire au moment où il fait ses mimiques. Sur Mega CD, on ne peut pas dire que ça court les rues. Vous savez ce qu'il vous reste à faire... Moi, je le trouve très sympa.

TRAZOM 😊



CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

EDITEUR • CORE DESIGN
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE • 8 Mo
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE
NOMBRE DE JOUEURS
NOMBRE DE NIVEAUX
CONTINUES • 2



- Un jeu de plates-formes hyper original.
- Des graphismes de toute beauté.
- Un challenge sans renouvelé.



- Pas de nouveauté par rapport à la version cartouche.
- A part les musiques et les séquences de dessin animé.

- Mais bon, c'est un peu léger qu'on se demande même...

VERSION FRANÇAISE

18

GRAPHISMES

Les décors sont encore plus beaux que ceux de Chuck Rock et ce, autant pour les couleurs que pour les détails. Bravo !

17

ANIMATION

Aucun ralentissement, une fluidité exemplaire. D'autant que les sprites sont très nombreux.

17

MANIABILITE

On manie Chuck Junior plus facilement qu'un père dans le premier épisode. Aucun problème et un jeu en main rapide.

18

SON/BRUITAGE

Une ambiance magique et un jeu rigolo de ce jeu, avec des thèmes rigolos et même parfois "rock". Des bruitages d'un réalisme rarement égalé.

GLOBAL

91%

Console
 tou nouvo
 grosso kado
 mini prix, colissimo
 super promo
 dingo, barjo



CONSOLES GAMES

VENEZ DECOUVRIR TOUS CES JEUX CHEZ
 NOS PARTENAIRES DU MOIS

Ils sont fous chez

SUPER NEWS SFC/SNES

BASTARD	549
CLAYFIGHTERS	419
DRAGON BALL Z 3	589
EMPIRE STRIKES BACK	489
FATAL FURY 2	549
F1 POLE POSITION	429
MEGAMAN X	449
TURTLES TOURNAMENTS FIGHTERS	489

SUPER FAMICOM :

ACE	539
ALCAHEST	539
ARCUS SPIRIT	479
ARDY LIGHT FOOT	539
ART OF FIGHTING	469
ART OF FIGHTING SPECIAL	539
ASTRAL BOOT 2	539
BATMAN RETURNS	199
BATTLE MASTER	539
BREATH OF FIRE	399
DAY OF IDEN	539
DEAD DANCE	199
DESERT OF FIGHTER	539
DRAGON BALL Z 2	379
DRAGON QUEST 1 ET 2	539
DRAGON QUEST 5	399
DRAGON' S MAGIC	199
FINAL FANTASY 5	399
FINAL FIGHT 2	159
FIRE EMBLEM	539
FINAL STRECHT F1	539
F1 CIRCUS 2	479
GOEMON FIGHT 2	549
HAMMERIN HARRY	539
HUMAN GRAND PRIX 2	549
J. CUP SOCCER	539
KEN LE SURVIVANT 7	539
LETHAL ENFORCER	539
MACROSS 2036	539
NBA 1994	539
OPERATION LOGIC BOMB	199
POP ' N TWIN BEE	349
RAMNA 1/2 3	479
ROMANCING SAGA 2	539
R-TYPE 3	549
RUSHING BEAT SHURA	539
SOCCER KID	539
SONIC WINGS	479
SUPER AIR DIVER	449
SUPER CHINESE WORLD 2	539
SUZUKA 8 HOURS	479
STREET FIGHTER 2 TURBO	439
TWIN BEE 2 RAINBOW BELL	549
WORLD HEROES	469
WORLD WILDE SOCCER	539
Y'S 4	539
ZOOL	539

SUPER NES :

CONSOLE SUPER NES	890
ACTRAISER 2	369
BATTLETOADS	369
BATTLETOADS / DOUBLEDragons	419
BEETHOVEN	369
BRETT HULL HOCKEY	439
CHAMPIONS LEAGUE SOCCER	379
DAFFY DUCK AND MARVIN	389
DIG AND SPIKE VOLLEY BALL	379
GP -1	379
GOOF TROOP	399
JIM POWER AND THE LOST DIMENSION	389
LAWNOWER MAN	369
LEGEND	389
LUFIA (RPG)	439
MORTAL COMBAT	399
NBA JAM	449

BLANC MUSIQUE

6, Rue Stéphanopoli
 20000 AJACCIO

☎ 95.21.07.62 - Fax 95.51.17.38

N° 1 en Corse

SEGA - NINTENDO - ATARI -
 COMMODORE - NEO-GEO etc...

LOCATION ET VENTE

Games Master

Ouvert lundi et Jeudi,
 de 14h à 19h 30

Du mardi au Samedi,
 de 10h à 19h 30 et
 le dimanche, de 10h à 12 h 30

10, Grande Rue - 91260 JUVISY

☎ 69.45.66.83

(A 5 minutes de la gare R.E.R. - SNCF)



Megadrive



UN FLIPPER DEMONIAQUE !

Au lieu d'aller traîner au bar, au coin de la rue, et de vous esquisser les mains au flipper dans l'arrière-salle enfumée (ça fait déjà 100 occasions de mourir, si vous me suivez bien !), installez vous confortablement devant votre écran de télé. Allumez votre Megadrive, et en avant la musique ! Dragon's Revenge, qui se veut être la suite de Devil Crush, va vous en mettre plein les mirettes. Fourchettes en tout genre, extra-balle de la mort, niveaux bonus incroyables, "spéciale" d'enfer, et ça passe ! Vous allez en voir de toutes les couleurs. Si vous le pouvez, invitez un(e) ami(e) chez vous un de ces quatre, histoire de passer une bonne soirée faite de flips et de boules d'acier.

FACE TO FACE

DRAGON'S REVENGE CONTRE DEVIL CRUSH ?

Sur ces deux titres, il existe trois attitudes possibles pour le joueur. Non seulement vous êtes un dingue de flipper sur MD, mais de surcroît vous ne regardez pas à la dépense. Alors dans ce cas, vous pouvez y aller : Dragon's Revenge vous attend. Si vous privilégiez le réalisme, prenez également ce dernier : le rendu du "vrai" flipper y est meilleur. La gestion de la balle y est pour quelque chose ! Autrement, si vous voulez un "flip" un peu plus "jeu vidéo", avec de beaux graphismes, une grande profondeur de jeu, une durée de vie meilleure, mais un réalisme moins poussé, préférez Dragon's Fury. Voilà, vous savez tout. Je retourne me coucher...



DRAGON'S REVENGE



Les flippers dans les jeux vidéo font vraiment partie d'une autre catégorie, d'un autre genre. Inutile donc de les comparer aux classiques jeux d'arcade, jeux de sport, ou encore aux jeux de rôles. Mieux vaut donc comparer ce qui est comparable. Dragon's Revenge fait partie des très bons flippers sur MD. On connaissait Devil Crush, Sonic Spinball ou encore Virtual Pinball. Tous de très bons flippers, mais quasiment aucun d'eux n'offrait autant de réalisme dans le jeu. Certes, les graphismes sont très moches (pour ne pas dire hideux !), mais force est de constater que ce jeu m'a maintenu pas mal de temps devant l'écran. C'est certainement dû, en partie, au système de continues : un mot de passe à chaque "pause", quel pied ! Plus besoin de tout recommencer à chaque fois. Et pour cause, la cartouche ne se finit pas en une soirée, malgré sa relative facilité. En bref, pas de problème pour les "flippermaniacs", "Dragon" devrait vous plaire. 😊

TRAZOM

Dans ces phases plutôt spéciales, il vous faudra dégommer un maximum de gnomes, dragons miniatures ou arbres vivants (liste non exhaustive !), pour pouvoir délivrer le personnage en gros plan à l'image. A l'aide des deux "flips", vous faites partir la boule qui rétrécit au loin. L'effet visuel est sympa.





Pour pouvoir faire bouger cette tête de son socle, visez le plus de fois possibles sur les trois petits diamants disposés autour d'elle. Une fois qu'ils auront pris la couleur bleu ciel (voir photo), c'est à elle que vous vous en prendrez !



VENGE



Les simulations de flipper font partie de ce que j'adore en matière de jeux vidéo (micros et consoles). Après Devil Crush, la barre avait été placée très haut, tellement haut qu'elle n'a toujours pas été dépassée. Et ce ne sont pas les Américains de Tengen qui risquent de faire changer les choses, même avec une fausse suite de Devil Crush. Je vous explique : Dragon's Fury était le nom français de Devil Crush, mais Dragon's Revenge n'a rien à voir avec une suite, hormis qu'il s'agit toujours d'un flipper. Le plateau de jeu est énorme et la maniabilité intéressante, mais les graphismes ne sont pas ce que l'on pouvait attendre de mieux, ça non. Heureusement, de nombreuses originalités viennent émailler le jeu, mais Dragon m'a globalement déçu. Les flippers sont d'une précision approximative et l'on ne prend pas de réel plaisir à la longue. Je suis vraiment déçu ! OLIVIER ☹️



DRAGON'S REVENGE

EDITEUR • TENGEN

GENRE • FLIPPER

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS • 1

(ALTERNATIVEMENT)

CONTINUES • PASSWORD



- Une animation extrêmement réaliste de la boule.
- Le jeu à deux alternativement.
- Le système des mots de passe (à chaque fois que vous appuyez sur "pause")



- Des digits un peu "crachoteuses".
- Durée de vie ?
- Des graphismes bâclés.



GRAPHISMES

Assez lamentables et dépassés. Seules les phases bonus valent le coup d'oeil. Contentez-vous plutôt de mater la boule !



ANIMATION

Parfaite ! De mon point de vue, on a jamais fait aussi bien pour un jeu de flipper. La boule évolue avec une facilité incroyable.



MANIABILITÉ

Oh, que la maniabilité est bonne. Mon dieu quelle est bonne. Alors ça, si ce n'est pas une bonne maniabilité alors...



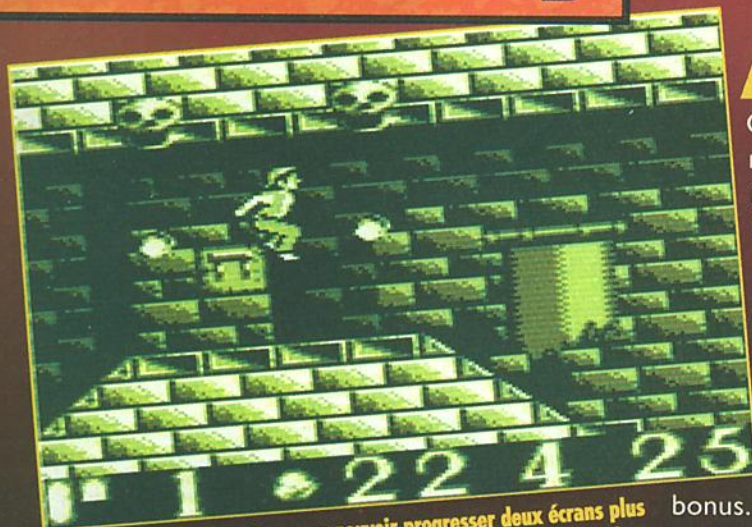
SON/BRUITAGE

On est en droit d'être quelque peu déçu, certains sons ayant tendance à sortir avec difficulté. Les musiques sont par contre claires et sympas.

GLOBAL
83%

Game Boy

VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?



Cette manette est à activer pour pouvoir progresser deux écrans plus loin. En effet, elle permettra à une plate-forme de vous mener plus haut. Mais attention aux gargouilles qui crachent du feu.



Dracula

Attention, ça pique ! De plus, méfiez-vous du tireur posté en haut de la montée. Il va falloir contrôler en même temps le saut par dessus les pics, tout en évitant les balles du tireur.



Après les versions Master System, NES et Game Gear, on retrouve les aventures de Dracula sur Game Boy, dans une version rigoureusement identique dans son déroulement. Vous êtes Jonathan Harker et vous devez sauver Mina Murray enlevée par l'ignoble Dracula. Le film de Coppola n'a pas grand chose à voir avec le jeu, qui consiste en un bon vieux jeu de plates-formes et de tir. Vous devez traverser des niveaux en "vue de profil" et ramasser des items

bonus. Pour cela, il vous faut briser des blocs et sauter sur le bonus qui s'envole aussi sec ! Les ennemis sont tous à base de morts-vivants, squelettes et autres buveurs de sang, et vous devrez évidemment soit les éliminer, soit les éviter en sautant par dessus. Facile !

N'oubliez pas de briser tous les blocs que vous rencontrez, même si un mort-vivant vous course.



Ce spectre est un boss de fin de niveau qui apparaît et disparaît comme bon lui semble. A vous de lui tirer dessus quand il faut.

DRACULA

EDITEUR •

SONY IMAGESOFT

GENRE • ACTION

NOMBRE DE NIVEAUX

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUE • NON



- Une qualité technique irréprochable.
- Une durée de vie intéressante pour un jeu d'action.

- Une maniabilité du héros excellentissime !



- Pas assez d'ennemis de certains passages.
- Des décors parfois



GRAPHISMES

Les décors sont quelquefois dépouillés, mais souvent de bonne qualité. Le héros est un peu raide.

14

ANIMATION

Des scrollings multidirectionnels très fluides et rapides. Il faut noter cependant quelques ralentissements de l'action, à certains moments.

15

MANIABILITÉ

Le point fort de ce jeu, avec des mouvements efficaces et une précision bien agréable dans le maniement du héros.

18

SON/BRUITAGE

Des thèmes envoûtants de bonne qualité. Les capacités de la Game Boy ont pleinement été utilisées.

17

GLOBAL

87%

C'est un sacré bon jeu, ce Dracula sur Game Boy ! Les graphismes sont relativement beaux, et l'intérêt ludique très important. Très différent des jeux habituels japonais à la Castlevania, Dracula tire son épingle du jeu grâce à son excellente maniabilité. Quel plaisir en effet de jouer à ce jeu : les mouvements du héros sont ultra précis, les sauts sont puissants et les tirs d'armes diverses, réalistes. Le sprite du héros est un peu raide et manque de réalisme, mais peu importe, on s'éclate et on veut toujours aller plus loin. D'autant que la vitesse de déplacement et la fluidité du scrolling multidirectionnel ne doivent pas faire oublier que l'on doit récupérer des tonnes d'items en brisant des blocs. Dracula sur Game Boy, j'adore et je le dis !



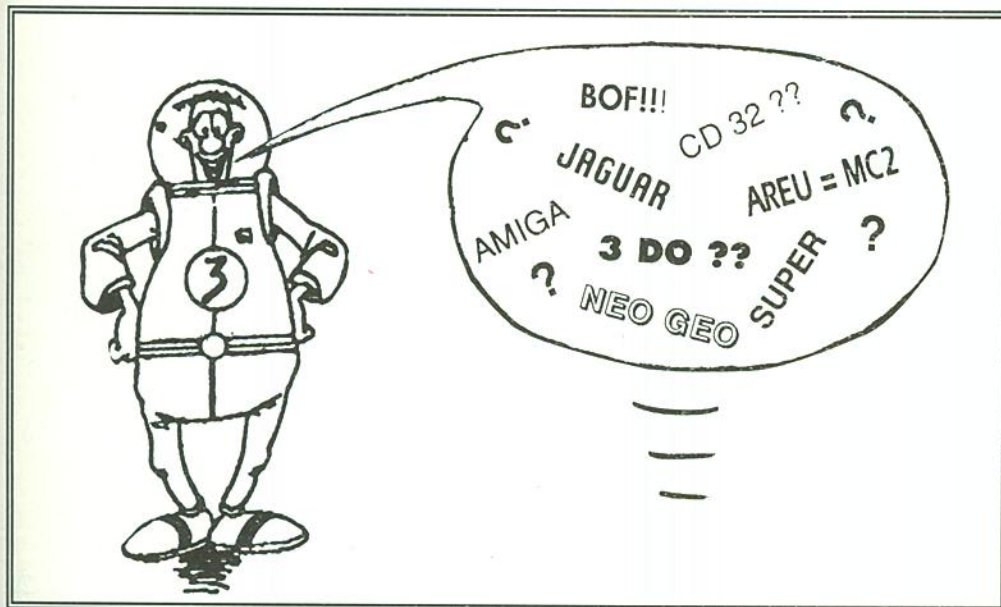
OLIVIER.

ESPACE 3

News

N° 6 - Janvier 1994

ILS SONT FOUS CES TERRIENS !?!!



Des consoles, encore des consoles !

La planète terre est en ébullition, après les incontournables Nintendo, Sega et Neo Geo, les problèmes de choix qui se posaient à vous, pauvres terriens, vont encore s'intensifier avec l'arrivée chez ESPACE 3 des nouvelles

consoles. Alors tu es tenté par la JAGUAR d'Atari : première console 64 bits - l'AMIGA CD 32 : la qualité des jeux version laser où la fameuse 3DO qu'ESPACE 3 est le premier à vous proposer en version PAL. Heureusement, moi, la mascotte, je suis là pour vous conseiller ! Alors venez vite voir ces merveilles chez ESPACE 3

APRÈS VOS NOMBREUSES DEMANDES : TOUS LES JEUX NEC SONT DESORMAIS DISPONIBLES CHEZ ESPACE 3 A DES PRIX ECRASES

ESPACE 3 ouvre un rayon spécial DRAGON BALL Z : Des posters, des cassettes video, des cartes de collection, des figurines etc...

dernière minute... dernière minute... dernière minute... dernière

ESPACE 3 vous propose une carte de décompression video au standard CD Video, permettant la lecture des video

laser (pour visionner films et concerts) sur l'AMIGA CD 32. Disponible en décembre au tarif exceptionnel de 1 490 F



QUOI DE NEUF SUR LE
3615 ESPACE 3

LE SUPER QUIZZ

NOUVEAU JEU
GAGNEZ
UNE JAGUAR
Chaque mois

Pour en savoir plus
3615 ESPACE 3



ET TOUJOURS !

LA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites
annonces pour échanger vos
jeux et déterminer leurs prix



LE CATALOGUE COMPLET
AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES
En consultant le 3615 ESPACE 3
découvrez la totalité de notre catalogue



POUR ETRE SERVI PLUS VITE
PASSEZ VOS COMMANDES
SUR LE 3615 ESPACE 3



TOUTES LES PROMOS DU MOIS



PASSEZ VOTRE COMMANDE
SUR LE 3615 ESPACE 3
VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE
SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE
ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE

3

games



SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
990 F

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette +
STREET FIGHTER II TURBO
1469 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX **299 F**
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS **590 F**
MANETTE SUPER 4 **99 F**

ACTRAISER 2	495,00
ADAMS FAMILY 2	395,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495,00
BUBSY	429,00
CALIFORNIA GAMES	395,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00
CHAMPION SHIP POOL	495,00
CHESTER CHEETAH	395,00
CHUCK ROCK	395,00
CLAYFIGHTER	495,00
CLIFHANGER	495,00
COOL WORLD	395,00
DRAcula	495,00
DR FRANKEN	495,00
EQUINOX	495,00
EVO	539,00
FATAL FURY	495,00
GPI	495,00
GODS	395,00
GOOF TROOP	495,00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395,00
HYPER VOLLEY BALL	495,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	495,00
KING ARTHUR'S WORLD	495,00
MARIO IS MISSING	395,00
MECH WARRIOR	495,00

MEGAMAN X	449,00	TEL
MICKY MISTICAL QUEST	549,00	
NBA SHOWDOWN	495,00	
NHPLA 94	395,00	
OUTLANDER	395,00	
PALADDIN'S QUEST	495,00	
OUT OF THIS WORLD	395,00	
PHALANX	395,00	
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395,00	
ROBOCOOP VS TERMINATOR	495,00	
ROCK AND ROLL RACING	495,00	
ROCKY RODENT	495,00	
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00	
RUN SABER	495,00	
SECRET OF MANA	590,00	
SHADOW RUN	495,00	TEL
SHANGHAI	395,00	
SIM ANT	495,00	
SIM EARTH	539,00	
SONIC BLASTMAN	395,00	
STAR FOX	299,00	
STRIKER	395,00	
SUNSET RIDERS	495,00	
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590,00	
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	590,00	
SUPER GOAL	395,00	
SUPER STRIKE EAGLE	495,00	
TAZMANIA	495,00	
TERMINATOR	395,00	
TERMINATOR 2	495,00	
THE 7TH SAGA	495,00	TEL
TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS	549,00	
TOM & JERRY	395,00	
TONY MOLA SOCCER	495,00	
TOP GEAR 2	495,00	
TOYS	495,00	
UTOPIA	495,00	
WINGS COMMANDER2	495,00	
WOLFCHILD	495,00	
YOSHI'S COOKIE	449,00	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00	

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM **1390 F**
+ Alimentation+ Prise péritel

SUPER FAMICOM **1790 F**
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)

ART OF FIGHTING	590,00
BASTARD	690,00
DRAGON BALL Z 3	690,00
EXHAUST HEAT 2	490,00
FAMILY TENNIS	490,00
FATL FURY II	690,00
GOEMON FIGHT 2	690,00
HOKUTO NO KEN 7	690,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MACROSS	645,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	490,00
NEW TETRIS 2	590,00
POPULOUS II	490,00
POP'N TWIN BEE	390,00
POWER ATHLETE	299,00
RAMNA 1/2 2	549,00
RAMNA 1/2 3	645,00
R TYPE 3	690,00
RUSHING BEAT SHURA	590,00
SENGOKU DENSYO	490,00
SKY MISSION	299,00
SONG MASTER	390,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	490,00
SUPER DUNK STAR	390,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	390,00
SUPER NBA BASKET BALL	390,00
SUPER VOLLEY BALL 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	449,00
USA ICE HOCKEY	299,00
VALKEN (CIBERNATOR)	390,00
WORLD HEROE	490,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT **990 F**

ADAMS FAMILY 2	439,00
AERO THE ACROBAT	479,00
ALIEN 3	389,00
ALADDIN	449,00
ASTERIX	439,00
BATTLETOADS	449,00
BULL VS BLAZERS	349,00
BUBSY	449,00
COOL SPOT	469,00
DAFFY DUCK	479,00
DENIS LA MALICE	439,00
DESERT STRIKE	439,00
DRAGON'S LAIR	349,00
F1 POLE POSITION	479,00
FLASH BACK	469,00
JOHN MADDEN 94	489,00
JURASSIC PARK	489,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	479,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
NHLPA HOCKEY	389,00
NIGEL MANSELL	439,00
PINK PANTHER	449,00
RAMNA 1/2 2	479,00
ROBOCOOP	469,00
RUN SABER	439,00
SIM CITY	469,00
SPIDERMAN X MAN	389,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
SUPER AIR DIVER	479,00
T2 : JUDGEMENT DAY	469,00
THE LOST VIKING	449,00
WORLD CLASS RUGBY	469,00
WORLD HEROE	490,00
WWF 2 : ROYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	329,00

PROMO SUPER NINTENDO

BOB	299,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	199,00
L'ARME FATALE	299,00
MORTAL KOMBAT	489,00
MR NUTZ	399,00
POPULOUS	249,00
STAR WING	299,00
SUPER KICK OFF	299,00
SUPER SWIV	249,00
WORLD LEAGUE BASKETBALL	299,00

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
ne permet pas également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX

ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM, 1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enrouleur
ADAPTATEUR DATEL 60 HZ : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 199 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P	199 F
BC KID	99,00
DENIS LA MALICE	249,00
DR FRANKEN 2	249,00
DUCK TALES 2	249,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JIMMY CONNORS	229,00
JOE AND MAC	99,00
MICKY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	249,00
NIGEL MANSEL	229,00
ROAD RUSH	249,00
SUPERMARIO LAND II	229,00
SPEEDY GONZALES	249,00
TERMINATOR II	129,00
TINY TOON 2	249,00
TITUS THE FOX	229,00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
TRACK AND FIELD	99,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI'S COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

ACCESSOIRES

23 ^e 2 MANETTES SANS FIL PROG	299 F
24 ^e JOYSTICK ARCADE PRO 5	349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	
25 ^e ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN	395 F
Permet d'être utiliser comme ADAPTEUR UNIVERSEL	
26 ^e ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
27 ^e MANETTE ASCII	159F
28 ^e MANETTE SUPER AVANTAGE	399F
29 ^e MANETTE ASCII FIGHTER STICK	399F

LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3 1790 F AVEC 1 JEU

NEO GEO

NEO GEO	1990 F
NEO GEO + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 590 F MAXI, AU CHOIX	2490F
MANETTE	490 F
MEMORY CARD	229 F

ALFA MISSION II	690,00	NAM 1975	590,00
ART OF FIGHTING	1290,00	RIDING HERO	490,00
BLUES JOURNEY	490,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
EIGHT MAN	790,00	SENGOKU II	1490,00
FATAL FURY SPECIAL	1590,00	SUPER BASEBALL 2020	590,00
FATAL FURY II	1290,00	SUPER SIDE KICKS	1490,00
FOOTBAL FRENZY	990,00	TOP PLAYER GOLF	490,00
GHOST PILOT	490,00	TRASH RALLYE	890,00
LAST RESORT	1290,00	3 COUNT BOUNT	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00	VIEW POINT	1490,00
MUTATION NATION	990,00	WORLD HEROE II	1290,00

NEC

PROMO : LISTE SUR DEMANDE OU SUR 36.15 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

STREET FIGHTER 2	299,00
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	499,00
DONGEON EXPLORER II	149,00
STAR PARODIER	149,00

NOUVEAUTES :
DRACULA X TEL

PARIS ★
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

LILLE ★
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG ★
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUA ★

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE 479 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
ASTERIX (EUR)	385,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	PUGSY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	PUYO PUYO (JAP)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
FATAL FURY (USA)	345,00	ROYAL RUMBLE	490,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	295,00	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GLOC (EUR)	385,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
GUNSTARS HEROES	385,00L	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	385,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
HOOK (USA)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (USA)	495,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
LA BELLE ET LA ETE (USA)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
LAND STALKER (USA)	495,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
LOTUS II (EUR)	425,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MICKY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOOL (EUR)	425,00

MEGA PROMOS !

AQUATIC GAMES (USA)	199,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00
AVRION SENNA GP (JAP)	199,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00
BLOCK OUT (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00
CRYING (JAP)	190,00
DARIUS II (USA)	149,00
DICK TRACY (EUR)	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00
GYNOUG (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00
JORDAN VS BIRD (USA)	149,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	199,00

BUBSY	299,00
STREET FIGHTER II'	479,00
LITTLE MERMAID (USA)	199,00
MICKY DONALD (JAP)	199,00
OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
ROAD RASH (JAP)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SLIM WORLD (USA)	199,00
SPEEDBALL 2	159,00
STRIDER (EUR)	199,00
SUNSET RIDERS	159,00
THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
TOE JAM EARL (EUR)	99,00
UNDEADLINE (EUR)	149,00
VERITEX (EUR)	129,00
WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
ZERO WING (EUR)	129,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	219,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	249,00	ZOOL	259,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	229,00
NIGEL MANSELL	289,00	MICROCOSM	TEL

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5490 F PAL 5890 F

JOINS THE PARADE	395,00	FUN PACK	395,00
IT'S A BIRD LIFE	395,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	495,00	LEMMINGS	495,00

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US
SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2	1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	PRINCE OF PERSIA	250,00
ELECTRIC NINJA ALEST	299,00	RAMNA 1/2	449,00
FINAL FIGHT	299,00	WONDER DOG	250,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	KRISS KROSS	449,00
CHUCK ROCK	425,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CLIGHANGER	425,00	MAD DOG MC CREE	425,00
DOUBLE SWICH	495,00	MICROCOSM	495,00
DRACULA	495,00	MONKEY ISLAND	449,00
DUNGEON MASTER	449,00	SPIDERMAN	385,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SEWER SHARK	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
GROUND ZERO	495,00	SUN OF CHUCK	495,00
INDIANA JONES	449,00	TERMINATOR	495,00
JOE MONTANA	495,00	WILLY BEMISH	449,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SONIC CD	425,00
FINAL FIGHT	385,00	SILPHEED	425,00
HOOK	385,00	THUNDER HAWK	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
SHERLOCK HOLMES	385,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES
N'HESITEZ PAS A CONSULTER
LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS
RAPIDES PAR
COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
 Je joue sur :
 SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY
 SUPER NES MEGA CD GAME GEAR
 SUPER FAMICOM NEO GEO

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité :/...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Mega CD

SACCAGE EN CAGE !

Après le très récent et pas mauvais du tout Royal Rumble de la Megadrive, les Super Stars du catch reviennent cette fois sur Mega-CD. Il y avait douze catcheurs sur Royal Rumble, il y en a maintenant vingt ! Vous voulez les noms ? Pas de problème ! Alors vous retrouverez Kamala, The Undertaker, Crush, Mr Perfect, Randy Savage, Headshrinker Samu et Fatu, IRS, Lex Luger, Razor Ramon, Ted Dibiase, Bam Bam Bigelow, Yokozuna, Shawn Michaels, Olivier The Great, Rick Martel, les Nasty Boys Sags et Knobbs, Big Boss Man, Tatanka, Bret Hart ! Y en a du monde ! Du monde, pour un championnat, un match simple, ou bien encore pour une rencontre en Steel Cage. Si vous connaissez les deux premiers, le second ne vous peut-être rien, à moins que vous ne possédiez une Nes ou une Game Boy. Le combat en cage, c'est la nouveauté de ce WWE Rage. Plus question d'un ring d'où l'on peut sortir ! Cette fois, c'est du catch à Fleury-Mérogis, il y a des barreaux de métal partout, et ça sera difficile de s'en échapper !

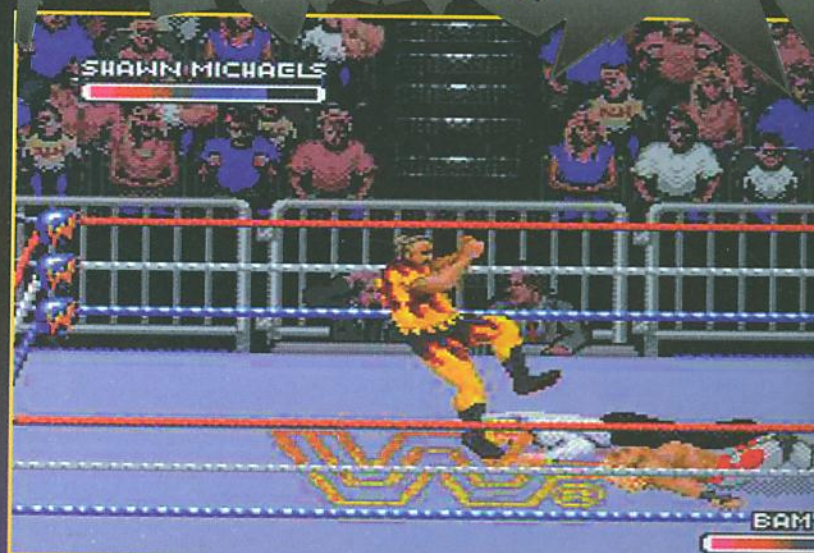
Des prises connues avec des catcheurs non moins connus. A noter la présence de petits nouveaux (pour le jeu vidéo !), alors que les indétrônables comme Randy Savage

"Macho Man" ou Mister Perfect sont fidèles au rendez-vous ! Lorsque vous choisissez votre personnage, vous pouvez aussi voir un extrait de film (comme sur Canal +) vous expliquant sa meilleure prise !

WWE RAGE



Le tout premier catch du Mega-CD. Vous allez me dire, ce n'est pas une révolution. Après tout, si vous avez le Mega-CD, quelque part, vous devez aussi avoir une Megadrive (ou alors vous êtes bizarre). Et si – suite de ce pertinent raisonnement – vous avez une Megadrive, vous avez peut-être déjà pu voir le Royal Rumble ou bien le Wrestlemania ! Donc, cqfd, le catch n'est pas une révolution ici bas. Quoi qu'il en soit, tout en reprenant des graphismes identiques à ceux du Royal Rumble, ce Rage in the Cage offre l'avantage de jouer avec 20 catcheurs différents, et de mettre quelques petits sons, par-ci, par-là qui valent le coup. Il n'en demeure pas moins que les petits films d'intro et d'explications des prises sont bien laids et que les possibilités de jeu demeurent bien restreintes. Pas de match en Tag Team, pas de Royal Rumble (dommage parce qu'à 20...)... seule nouveauté, un match en cage qui n'apporte rien de neuf. A réserver aux inconditionnels. T.S.R. 😊



Une fois de plus, l'arbitre passait par là au mauvais moment ! Paf ! Il est K.O. ! Inutile de tenter de le mettre à terre, ça ne servira à rien ! Le jeu consiste maintenant à courir derrière l'arbitre pour le latter !

catcheurs différents ! Du jamais vu pour une simulation de catch ! Lors de la présentation, retrouverez, comme de coutume, les musiques de chacun d'entre eux ! En plus, lors de l'arrivée sur le ring, le présentateur vous annoncera, dans un bon américain, qui sont les catcheurs présents sur le ring ! Ensuite, chaque catcheur dira quelques mots, comme dans la réalité vraie qui tue ! Ça, le support CD, on peut enregistrer pas mal de sons !



Il n'y a pas à dire. Lorsque la WWF s'affiche, le spectacle est garanti ! Sur Mega-CD, comme c'était le cas sur Megadrive, tous les combattants "Trade Marked" de cette fameuse Fédération Américaine de Catch sont présents. Pour le meilleur, of course ! Chacun possède ses propres coups complètement délirants, que vous pourrez non seulement suivre sur quelques séquences filmées (merci le support CD), mais également réaliser sur le ring. Imaginez-vous en train de faire le coup fétiche de Undertaker : le Tombstone, qui vous envoie tout droit dans... la tombe. Côté sons, il est clair qu'on est aussi très gâté : le speaker annonçant d'une voix distincte, dans un style très "show à l'américaine", les différents catcheurs qui vont s'affronter. C'est impressionnant ! Mais peut-être vous souciez-vous de ce que vaut sur CD la maniabilité et l'intérêt de WWF ? Pas de panique : c'est aussi bon que sur Megadrive ! Préparez vos prises, les rois du catch débarquent sur Mega-CD !

TRAZOM

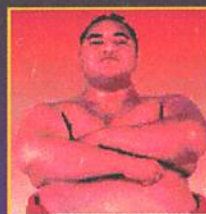
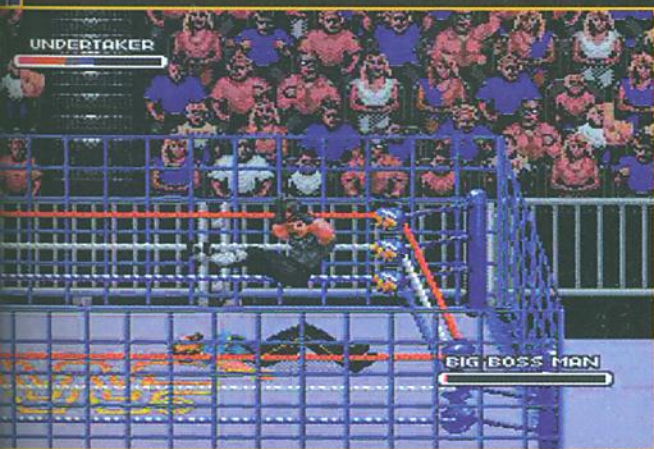


L'une des prises spéciales expliquées clairement en film ! dommage que l'on ne puisse pas réaliser toutes les prises présentées.



IN THE CAGE

Match dans une cage de métal ! Si l'on vous enferme dans cette cage, c'est pour en sortir... Paradoxe qui aurait fait frémir d'horreur Shopenhauer, mais qui devrait vous motiver ! Le vainqueur sera celui des deux catcheurs qui réussira à sortir de ce trou à rats (dit vrai perroquet pour les anglais puisque "true - prononcez trou - ara").



WWF RAGE IN THE CAGE

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • SIMULATION DE CATCH
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 10
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES • NON



- 20 catcheurs différents...
- La qualité des musiques et des voix.
- Le jeu utilise la manette 6 boutons de Sega !



- Les graphismes manquent un peu de finesse.
- Les possibilités de jeu demeurent très limitées.

VERSION FRANÇAISE

13

GRAPHISMES

On reconnaît les catcheurs, c'est l'essentiel, mais le tout manque un peu de finesse.

15

ANIMATION

Bien qu'elle ne soit pas ultra fluide pour les mouvements des catcheurs, ce n'est pas mal.

16

MANIABILITÉ

On peut réaliser toutes les prises que l'on veut, sans aucun problème.

17

SON/BRUITAGE

J'adore la présentation des catcheurs sur le ring, dommage que les clameurs du public ne viennent qu'après.

GLOBAL
86%

Megadrive

VERSION
FRANÇAISE

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

EDITEUR • KONAMI

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE NIVEAUX • 55

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 (SIMULTANÉ)

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1

CONTINUE • PASSWORDS

"REVIENNENT-ENT"

"ILS ONT FAIM,"

"ILS NE SONT PAS VÉGÉTARIENS !"

Non, c'est pas vrai ? Des zombies ont bouffé mes voisins ? Fantastique, génial, fabuleux, miraculeux... enfin, euh, quel dommage, quelle perte pour l'humanité ! Non sans blague, sans mes voisins, on va avoir du mal à vivre. On dormira mieux certes, mais on vivra moins bien ! C'est mathématique, CQFD. Quoi qu'il en soit, des extraterrestres ont envahi le quartier. Seulement voilà, vous êtes le seul à avoir remarqué la chose... Conclusion : aidé de votre copine surdouée, vous partez en croisade pour sauver vos voisins de la menace E.T. ! Il faut que vous trouviez les clés des maisons, que vous mettiez le grappin sur des armes et surtout, oui surtout, que vous tombiez sur vos voisins avant que les zombies du coin ne les transforment en hachis parmentier tartare. Cela dit, si vos voisins sont aussi sympa que les miens, ça va être très dur de les sauver des griffes des loups-garous, Jason et autres joyeusetés du genre.



- Un jeu qui peut se jouer à deux.
- Un nombre de niveaux... pfiou !
- Des ennemis délirants, notre favori : Jason !



- Allez, allez, avouons que l'action a tendance à être similaire du début à la fin.

GRAPHISMES

Ce n'est pas toujours splendide, mais les sprites sont bien dessinés et les décors changent un minimum.

15

ANIMATION

Rien de sensationnel. Ce n'est ni "Mystères", ni "Perdu de vue", ni "Incroyable mais vrai".

15

MANIABILITÉ

On change d'arme ou d'objet très facilement, et l'on se déplace hyper facilement. O.K.

16

SON/BRUITAGE

Des musiques et des bruitages hyper cool, en accord avec l'ambiance.

17



RENDEZ-VOI AVEC VOS VOISINS!!!



Qu'ils sont beaux et sympa vos voisins ! Alors que les monstres extraterrestres from Outer Space arrivent, vous allez courir à leur rescousse.



Il y a Roger aux Grillades, Catherine la majorette, Arthur le mioche, Joe l'explo etc., toute la famille s'est donné rendez-vous ! Zombies ou Retour à Ermelin-sur-Marne !

Un niveau en entier qu'il soit complétement codé.



ZOMBE

ne croyez pas
de le voir. Le



Décidément, Konami n'arrête plus sur la Megadrive ! **Zombies** (ou **Zombies Ate My Neighbors** sur Super Nintendo) est une réussite dans le genre. Un nombre fastidieux de niveaux pour une action dont le rythme reste soutenu de A à Z. Même si le jeu possède un mode "deux joueurs", il est beaucoup plus pratique de jouer seul ! A deux, comme l'écran ne se divise pas, il faut constamment se suivre, ce qui n'est pas le top dans la catégorie des pratiques. Pas d'Oscar ou de César ou de Golden Globe pour le mode "deux joueurs"... Si l'on ajoute à ça les très nombreux aspects comiques qui font référence aux films d'horreur des années 70-80, on obtient un sacré cocktail ! Techniquement réussi, on ne peut reprocher à **Zombies** que son côté un peu répétitif. Une chose est sûre : après **Zombies**, vous en aurez assez de vos voisins !

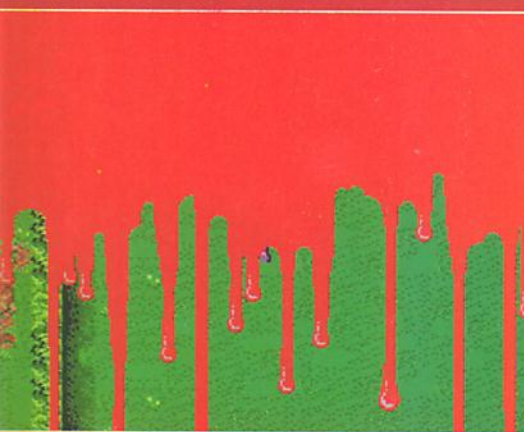
T.S.R. qui aimerait bien que des **Zombies Ate his Neighbors**.



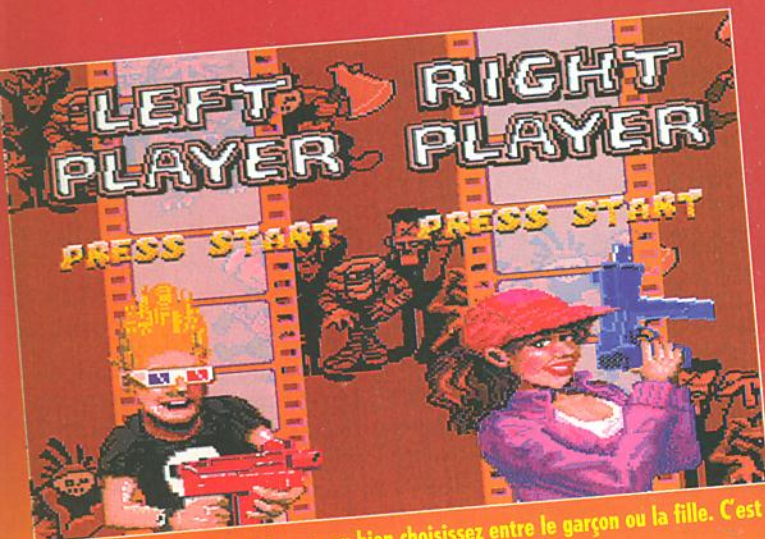
ZOMBIES



Il suffit d'avoir regardé la saga des Vendredi 13 pour savoir qu'on se lasse vite avec une seule arme. Pour détruire loup-garou, blob difforme, Jason, créature du lagon noir, plante carnivore et ainsi de suite, toute une panoplie d'armes est disponible (dans toutes les bonnes boutiques), de la canette de Coca au pistolet à eau !



Le jeu se joue à deux en même temps ! Génial pour l'ambiance ! Encore faut-il être bon joueur. Non mais c'est vrai, là, Traz m'avait cherché ! Comment ne pas lui pulvériser la tête contre l'écran (ndTraz : Ca va mieux maintenant, ils ont été gentils à l'hôpital) ?



Jouez à deux en même temps, ou bien choisissez entre le garçon ou la fille. C'est vous qui voyez.



Trouvez la potion, buvez-la, et transformez-vous en un monstre destructeur ! Inutile de prendre les clés pour ouvrir les portes, vous pouvez désormais les défoncer à coups de poing...



Sur Super Nintendo, j'y avais déjà joué des heures des heures à "Zombies". Non pas que le jeu soit difficile, non. C'était surtout dû au fait qu'il est très long. Bien que vous ne mettez pas 15 ans à le finir. C'est exactement le même sur Megadrive. Vous savez 55 niveaux complètement loufoques, et c'est tant mieux ! Konami fait toujours du très bon boulot. Merci Lucas Arts tout de même ! Parce qu'à la base, ça vient d'eux. Mais, bref. Zombies Ate my Neighbours est un des rares jeux où le délire se mêle à la beauté des graphismes et aux superbes musiques. Pour ça, c'est vraiment le top. Seul, surtout. Car le jeu à deux est un petit peu plus délicat. Quand il y a une panique monstre, par exemple : chacun s'enfuit par un côté et on se retrouve bloqué. C'est néanmoins tellement excellent que je vous le recommande sans problème !

TRAZOM ☺



C'est ce que l'on appelle un beau bébé. Si vous voulez passer le niveau, à vous de le réduire à sa taille normale. Pour ne pas vous casser la tête, mettez-vous cet endroit et utilisez des canettes de Coke, c'est le bon plan !

Jason, le héros de Vendredi 13 est là ! Fuyez, et partez retrouver vos voisins, avant qu'il n'envoie au ciel !





BIENVENUE EN PREMIERE DIVISION



"Sensi" est toujours la meilleure simulation de football qui soit.
 Vous voulez un libéro? C'est chose faite.
 Vous voulez deux ailiers? C'est fait. Deux fois.
 Vous voulez une défense traditionnelle? C'est fait, pauvre type.
 Vous voulez un match St-Ev/AC? C'est fait.

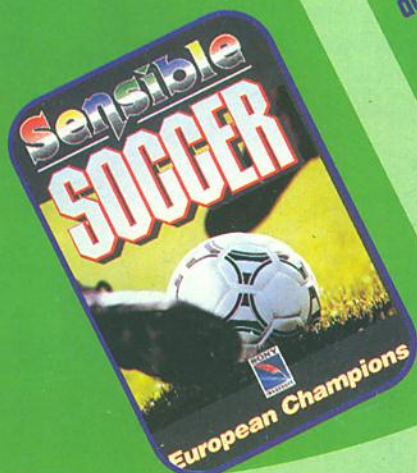
Vous voulez les Nantalos contre les 12 Hommes en Colère? Choix bizarre, mais c'est fait.
 Vous pouvez avoir jusqu'à 64 joueurs et choisir parmi 100 équipes réalistes. Ou vous pouvez créer vos propres équipes et votre compétition.*
 Tout cela avec un jeu digne de la Première Division et le contrôle du ballon de Platini.
 Vous pouvez marquer de façon spectaculaire au soleil de San Siro, ou vous contenter d'un tacle minable, à Niort, sous une pluie battante.

Vous pouvez sauter de joie devant vos fans en délire lors d'un match à domicile, ou partir éccœuré après votre second carton jaune, à l'extérieur.
 Vous pouvez faire ce que vous voulez, mais vous ne pouvez pas le faire sans

SENSIBLE SOCCER

IL N'Y A PAS DE REMPLAÇANT.

*Megadrive uniquement



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992-1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Rampage Systems. Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02 •
 •2,19F/minute



Sensible SOFTWARE

Master System

A l'aide d'une échelle de combat (c'est nouveau, ça vient de sortir), rapatrier les "portés disparus" sera un jeu d'enfant. Du moins, au début...



Lors du briefing, vous connaîtrez avec exactitude l'objectif de vos missions. Si vous échouez, on vous arrachera le bras et on vous cognera avec.



1. DÉTRUISEZ LES STATIONS RADAR
2. DÉLIVREZ LES PRISONNIERS POLITIQUES
3. DÉTRUISEZ LES CENTRALES NUCLÉAIRES
4. DÉTRUISEZ L'USINE CHIMIQUE
5. CAPTUREZ LES COMMANDANTS DES SITES DE LANCEMENT DES MISSILES SCUD ET DÉTRUISEZ LES LANCE-MISSILES
6. SECOURREZ LES

RETOUR DANS LE GOLFE !

Une nouvelle fois, le dictateur le plus connu du Moyen-Orient fait parler de lui. Il y eut le Vietnam et ses nombreux massacres en tout genre ; il était écrit que le Golfe aurait aussi son heure de honte. Une fois la guerre finie, on s'acheminait vers une paix globale dans cette zone archi-militarisée. Mais ce ne fut pas le cas. Une rumeur insistante laissait penser qu'une centaine de prisonniers étaient encore retenus dans les geôles du Maître de Bagdad. Rassurez-vous, on ne pense à personne en particulier. Comme VOUS êtes un militaire de carrière, et que votre job est d'aller à la rescousse du bidasse, vous savez ce qu'il vous reste à faire... Heureusement, le meilleur hélicoptère du monde est entre vos mains.

DESERT STRIKE

Après avoir joué comme un forcené sur la version MD, j'étais heureux de savoir que les possesseurs de Master System allaient enfin pouvoir se divertir, à leur tour, sur ce qui est sans aucun doute l'un des jeux les plus marquants de ces dernières années. Tout le monde, ou presque, connaît ce titre qui est d'excellente qualité, je vous le dis tout de suite, dans sa version 8 bits. Même si les différents bruitages sont typiques -et donc très moyens- de la machine, il n'en demeure pas moins que la profondeur de jeu est immense. Non seulement les réflexes sont mis à rude épreuve, mais en plus il ne faudra surtout pas oublier de faire preuve d'adresse ou de jugeote. Foncer tête baissée vous mènerait tout droit à la catastrophe. Il ne faut pas relâcher votre attention d'une seconde et vous devez surveiller la jauge de fuel, le niveau des munitions, le système de bouclier... Tout en essayant de mener à bien vos différentes missions. Desert Strike est donc un jeu captivant, dans lequel le stress est permanent. Amateurs du genre, vous allez vous régaler !

TRAZOM



La carte du théâtre de vos opérations indique la position des cibles que vous devez éradiquer, ainsi que les forces ennemies en présence.



L'une des missions les plus classiques : détruire les sites radar de l'ennemi. En gros, cela revient à leur bander les yeux, et à leur couper les oreilles.



DESERT STRIKE

EDITEUR • DOMARK

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE • 4

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

NOMBRE DE JOUEURS

NOMBRE DE

CAMPAGNES • 4

CONTINUES • PASSWORDS



- L'excellente maniabilité de l'hélico.
- Des missions variées et assez longues.
- Les passwords, très utiles.
- Un jeu toujours original.



- Des graphismes moyens.

GRAPHISMES
Ce n'est pas vraiment le point fort de la cartouche, surtout au niveau des couleurs, mais les sprites sont bien dessinés.

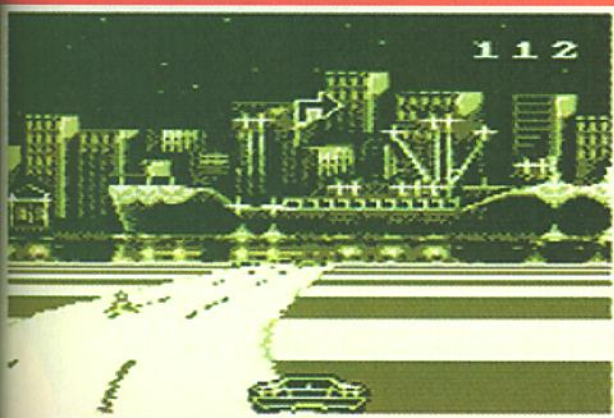
ANIMATION
Le scrolling multi-directionnel est absolument impeccable. Cet adjectif convient également pour l'animation de l'hélico.

MANIABILITÉ
Trois sortes de manières sont possibles. Dès lors, chacun pourra s'adapter à l'un d'eux, sans aucun problème.

SON/BRUITAGE
C'est loin d'être génial. Seuls les tirs des missiles et autres rafales de mitrailles sont assez réussis.

GLOBAL
89%

Game Boy



Admirez ces décors somptueux sur Game Boy. Les docs du port sont en activité, alors que vous êtes en plein virage. Attention aux dérapages !

POUSSE-TOI DE LA !

Ah que je suis le roi du volant ! C'est moi le plus fort en course de FI, de F3000, de karting, de trotinette, de tout ! Même Trazom est battu, c'est pour vous dire... Mais j'ai une bonne raison pour cela : je me suis entraîné avec les pires des chauffards américains, ceux qui organisent des courses pirates sur les longues voies américaines. C'est autre chose que les petits Mario téléguidés de Tonton Steph, c'est pas du plastique, ça non ! Moi, je conduis des Lamborghini customisées, genre top class, vavavoum ! Et ça tombe rudement bien, car Titus nous propose une conversion de son jeu micro Crazy Cars III dans

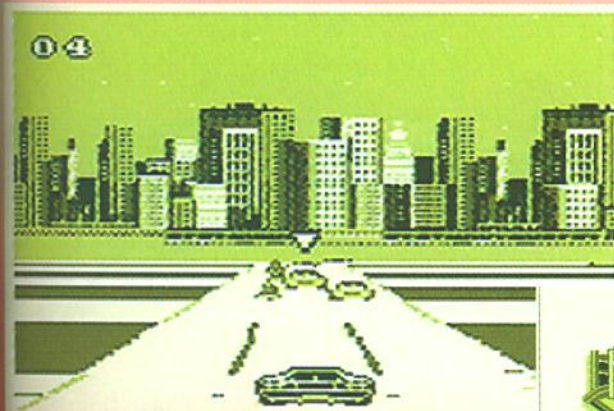
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Quelle qualité technique, les amis ! On en oublie que le jeu tourne sur Game Boy tellement les sprites sont gros, les décors de fond jolis et l'animation fluide et rapide. Titus a bien fait les choses sur ce point-là. Par contre, au niveau du challenge du titre, je le cherche justement ce challenge. Les courses sont souvent trop faciles et longues. On se lasse rapidement et la présence de passwords n'arrange pas les choses. De plus, on ne dérape quasiment jamais, ce qui permet de toujours foncer sans problèmes (mais pas devant les flics). Ce jeu est donc en demi-teinte avec du bon, mais aussi du mauvais. On s'attendait à mieux sur Game Boy, bien que cela reste jouable et intéressant. A voir avant d'acheter.

OLIVIER



laquelle on peut réaliser des courses sauvages en bagnoles de luxe, tout en pariant sur la première place. Il est possible à chaque fois de parier, de réparer et surtout d'acheter du matos de customization. Un mot de passe est donné après chaque course gagnée. Si, par contre, vous perdez une course (c'est-à-dire si vous n'arrivez pas premier dans les temps), c'est le Game Over fatidique.



Vous êtes 4e, et la flèche située au-dessus de la voiture au loin vous indique la position du premier concurrent. Les décors de fond sont très urbains.



LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

EDITEUR • TITUS

GENRE • SIMULATION DE COURSE

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUS

PASSWORD



- Une réalisation technique irréprochable.
- De bonnes options.
- Une course de voitures originale.



- Un manque de challenge.
- Un jeu qui peut lasser trop vite.

VERSION FRANÇAISE

17

GRAPHISMES

De très beaux décors de fond et des gros sprites de voitures. Les bas-côtés sont relativement bien fournis.

17

ANIMATION

Le top sur Game Boy en matière de course de voitures. Le scrolling est ultra fluide et rapide.

15

MANIABILITÉ

On prend en main le jeu en une demi-seconde et on n'a jamais vraiment de problème pour contrôler la voiture.

14

SON/BRUITAGE

Pas de gros thèmes qui restent dans les oreilles pendant une semaine, mais des musiques assez sympa.

GLOBAL
78%

Super Nintendo

DINGO ET ZELDA, MEME COMBAT

Pat Hibulaire et Pat Junior ont le don de se fourrer dans les sales coups les plus sombres. Cette fois, les événements ont pris une mauvaise tournure, et c'est

Dingo et Max qui vont partir (ou du moins marcher vite) à leur rescousse ! Il y a des jours comme ça, où il serait préférable de rester chez soi... Le jeu se déroule à la façon des Zelda (d'ailleurs, d'après Trazom "y'z'on copié le chef-d'oeuvre"). Vous suivez votre personnage de pièce en pièce. Pour franchir certains passages, des objets sont nécessaires, comme la cloche qui attire les ennemis, la bougie pour se déplacer dans la nuit, la planche pour combler un trou... A de les trouver ! Les portes d'accès aux différents niveaux sont verrouillées. Challenge supplémentaire, il faudra donc ément chercher des clés, éléments indispensables pour avancer un peu plus dans le jeu. Un jeu sympa, avec lequel il est facile d'avoir un coup de foudre.

GO TR



Tout comme dans un Zelda, l'exploration des différents lieux se déroule écran par écran. Une façon bien pratique pour faire des plans et de repérer ainsi plus facilement les objets à collecter.



L'un des atouts de ce jeu, c'est qu'il peut se jouer à deux simultanément. Voilà l'occasion de faire jouer papa ou maman avec vous. Avis aux parents : par le présent décret, vous engagez à jouer avec votre fils (ou fille), si jamais il (ou elle) devait avoir ce jeu. Ce texte fait office de loi. Et voilà, le tour est joué, il ne vous reste plus qu'à afficher le résultat sur le mur, et hop !



GOOF TROOP



Dingo et son copain Max sur Super Nintendo. A priori, on se dit que c'est un petit jeu sympa, mais sans plus. Faux ! On passe vite fait sur la difficulté du jeu, placée volontairement très bas, pour entrer dans le vif du sujet. Seul comme à deux, on découvre chaque nouvel écran avec impatience. C'est l'aspect "chaque écran, une difficulté nouvelle" qui veut ça. Cela dit, les niveaux sont très faciles. De plus, des mots de passe permettent de reprendre le jeu sans le recommencer dans son intégralité. Voilà qui facilite grandement la progression dans Goof Troop. Idéal si vous avez dix ans ou moins, mais le jeu ne durera pas très longtemps entre vos mains si vous êtes plus âgé. Un Capcom original pour un public jeune. Le Zelda des moins de dix ans pourrait-on dire.


T.S.R.



Pour que ces canons cessent de canonner, placez-vous juste devant la porte, au milieu. Ils se tireront dessus et hasta la vista baby !

Pour les méchants de fins de niveaux, la recette sera toujours à peu près la même. Ramassez les objets que l'on vous envoie et retournez-les en visant la tête. Des moments délicats, surtout pour les joueurs les plus jeunes. Reste à voir si les parents pourront faire mieux... 10 contre 1 que non.



D'apparence géniale, ce Goof Troop est surtout très surprenant. Car il faut bien le dire, même si Goof est super marrant, il reste un jeu assez minimaliste. On y passe quand même du temps et l'on se prend au jeu en voulant toujours aller plus loin. Mélange agréable d'action et de recherche d'objets dans une vue à la Zelda, il est de plus très bien réalisé. Etant un gros fan des jeux de plates-formes, tout en adorant aussi les jeux d'aventure, je n'arrive cependant pas à trouver mon compte dans ce jeu quelquefois lassant et surtout trop facile. C'est vrai que je chipote peut-être un peu, mais il faut savoir passer outre la première heure de jeu qui était pour ma part euphorique, voilà ! Il plaira 100 % aux plus jeunes, mais pourra déplaire à certains joueurs. Il faut essayer avant d'acheter, même avec une très bonne note, vous serez prévenus. OLIVIER 

GOOF TROOP

EDITEUR • CAPCOM

GENRE • ACTION/
AVENTURE

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

OU 2 (SIMULTANÉMENT)

CONTINUE

MOTS DE PASSE



- Jeu à deux en simultané
- L'aspect très Zelda.
- Les mots de passe, très utiles.



- Les spécialistes des jeux d'action/aventure trouveront celui-ci un peu trop facile.

VERSION
FRANÇAISE

14

GRAPHISMES

Les décors simples mais variés ont un look "Zelda" qui n'est pas déplaisant.

17

ANIMATION

On ne peut absolument rien reprocher à ce jeu dans ce domaine. Alors, on se tait.

18

MANIABILITÉ

Là encore, il serait difficile d'obtenir mieux. Seuls quelques difficultés pour les mouvements un peu rapides.

15

SON/BRUITAGE

Musiques nombreuses et entraînantes, signature Capcom oblige.

GLOBAL

84%

Megadrive

Un humain mis en boîte ! Il ne reste plus qu'à l'emmener dans le vaisseau qui le rapatriera chez lui.

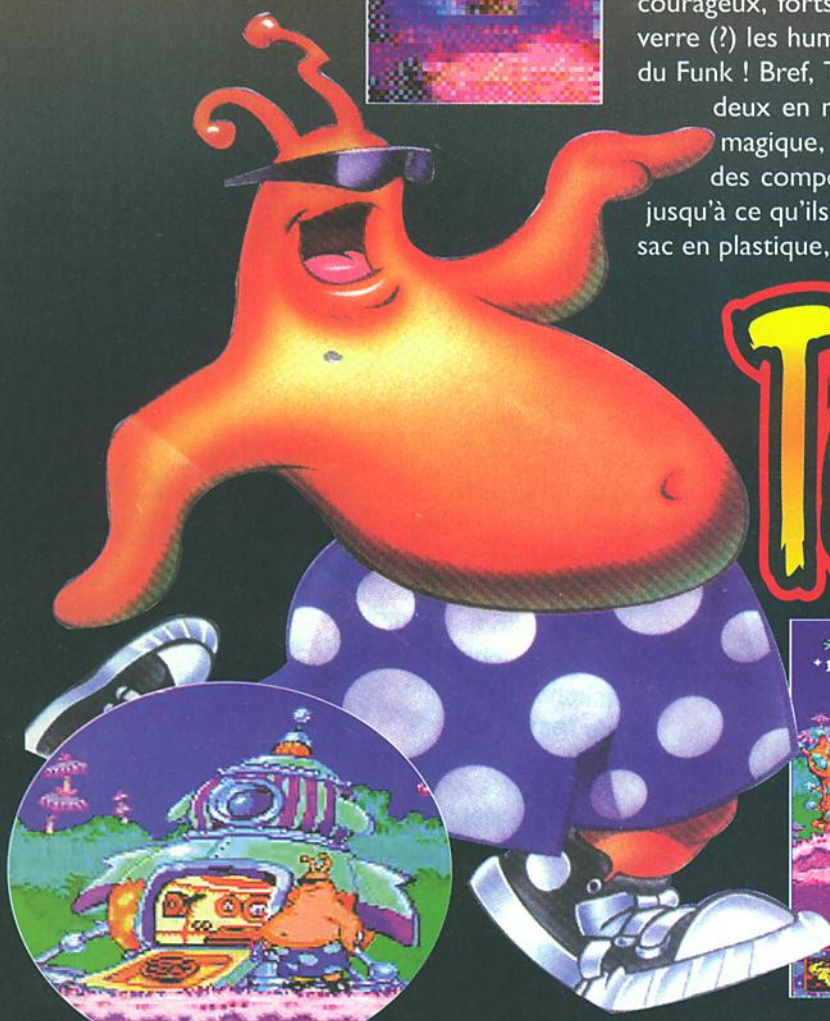


SEA, SEX AND FUNK!

Ils sont là. De retour ! Toujours aussi funk et aussi délire. Toe Jam et les deux plus beaux cas pathologiques de la galaxie. A la fin du premier épisode de leurs aventures, nos braves extra-terrestres avaient finalement regagné, non sans peine, leur jolie planète toute pleine de couleurs. Mais le malheur a voulu que des terriens viennent y passer leurs vacances. Rentrez chez vous !

Le grand maître du Funk a eu peur de ces satanés touristes : conclusion, il est planqué dans un trou sombre, et le funk commence à disparaître de la planète. Horreur ! Malheur ! Marcel Tignard étant absent, il fallait que deux individus courageux, forts... et tout le tralala, dégagent à grands coups de récipient en verre (?) les humains. Par la même occasion, il fallait retrouver le Grand Maître du Funk ! Bref, Toe Jam et Earl sont encore de corvée. Toe Jam ou Earl, ou les deux en même temps, c'est à vous de voir. Armés de bocaux de verre magique, ils vont mettre tous les terriens (earthlink) sous verre comme des compotes de mère-grand. Pour ça, il suffit de tirer sur les touristes jusqu'à ce qu'ils entrent dans la boîte. Encore heureux qu'il ne s'agisse pas de sacs en plastique, on aurait des problèmes.

ToeJam & Earl



Simon, ce jeu de... pour attardés... taux, vous vous venez ? On retrouve ici le même principe. On vous joue de "Shaka", "Clap", et il faut reproduire correctement. Amusant.

NOUS SOMMES TOUS DES HUMAINS !

Voici quelques-unes des apparences de ces satanés humains. Et il y en a encore bien d'autres ! La photographe vous éblouit avec son flash, en s'écriant "Say cheese !", le mec du carton chante "Figarooo ! Figarooo !", la jeune fille vous file un coup de pied dans le tibia... Excellent, et surtout éclatant !



FACE TOVE

LES DEUX TOE JAM ET EARL

Bien qu'ils portent des noms identiques, les deux jeux sont assez différents. Il y a toujours des cadeaux à la pelle avec à l'intérieur, des surprises débiles. On retrouve également certains personnages du premier épisode, comme les "boogie ! boogie !", mais pourtant, rien à voir. Pour ce qui est du jeu à deux joueurs simultanément, TJ&E 1 était super. Le 2 est, quant à lui, plus que moyen pour ce qui est du jeu en duo. L'un et l'autre sont très bons, même si le second rentre dans le moule plus classique du jeu d'action/plates-formes.



Glissez votre pièce dans ce parcimètre, et admirez un peu le résultat. Une porte peut apparaître, ou bien encore un cadeau ou, comble du comble, un jury qui vous notera sur une prestation de trampoline !



Une porte vers un niveau bonus au design hyper original. Dans ce niveau bonus, il faut courir et aller le plus loin possible. Le temps est limité, il y a des portes à éviter, des ralentisseurs à esquiver, des bonus de temps à ramasser et des cadeaux à se mettre dans la poche (juste après Noël, c'est cool !).



Faites tout de même gaffe, les quelques textes du jeu sont en anglais. Et dire qu'il y a des renseignements hyper importants ! Oui, oui, c'est bien ça, Assimil, avec deux "s".



Un coup de funk Scan, afin de voir ce qui se cache derrière les arbres du coin : cadeau ou vieux pneu ? Avec la manette six boutons, pas besoin de faire "start" et "A" pour accéder à ce Scan, il vous suffit de presser "X". C'est tout de même plus simple.

Earl II



Celui-là, je l'attendais avec impatience ! Une cartouche remplie de niveaux délirants ! Tout comme le jeu *Blades of Destiny*, testé il y a peu de temps dans *Joypad*, le jeu à deux en simultané est assez "prise de tête". Il faut constamment que les deux joueurs restent ensemble, puisqu'aucune séparation d'écran ne leur permet de jouer chacun de leur côté. Bref, quand Toe Jam tombe quelque part, que ça lui plaise ou non, Earl doit suivre. Il s'agit là d'un jeu d'action/plates-formes possédant des graphismes fins, et une palette de couleurs bien exploitée. Le principe du jeu a tendance à se répéter un peu (mettre des humains dans des bouches). Par contre, pour voir la fin du jeu, il faudra retrouver certains objets bougrement bien cachés. D'où un petit aspect d'enquête, puisqu'il faut interroger les E.T. du coin pour savoir où se trouvent lesdits objets. Délirant, passionnant, excellent. T.S.R. 😊

Toe jam & Earl a été le premier test que j'ai effectué pour *Joypad*. C'était il y a deux ans... Putain, deux ans ! Snif, versons une méga-larme de la mort, et poursuivons en refermant cette parenthèse mélancolique. Toe jam & Earl sont donc de retour comme l'indique le titre, très révélateur finalement. Vous voulez que je vous dise ? Eh bien, je le trouve moins bien. Après la vue 3D du premier épisode, nous voilà en présence d'un jeu de plates-formes archi classique. La maniabilité est également un peu moins bonne. Sans parler du jeu à deux complètement inutile et surtout impossible à jouer. Le seul bon point que j'aie bien voulu retenir, c'est l'humour, toujours aussi présent, voire même plus. Par contre, comme je vous le laissais entendre, l'intérêt n'est pas au rendez-vous. Editer une suite d'un jeu pour en arriver à un résultat de ce type, c'est assez navrant. Chirac doit vraiment s'ennuyer en ce moment (deux ans). TRAZOM 😊



TOE JAM ET EARL

EDITEUR • SEGA

GENRE • ACTION FUN

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 (SIMULTANÉ)

CONTINUES •

MOTS DE PASSE



- Hey, man ! Y'a des de passe !
- Les gags à 2 F et m à 5 F : hilarant !
- Les couleurs, une a

mation impeccable et la fameuse mu de Toe Jam et Earl !

- Le jeu utilise la manette six boutons



- A deux, c'est la galé genre petit navire.
- Finalement, le jeu es assez répétitif.

CARTOUCHE
FRANÇAISE

16

GRAPHISMES

Oh ! Les jolies couleurs les jolis sprites, les jolis décors...

17

ANIMATION

Du différentiel, du mult directionnel, de la fluidité de la rapidité...

16

MANIABILITÉ

Les mouvements dans airs sont étranges, sino R.A.S.

16

SON/BRUITAGE

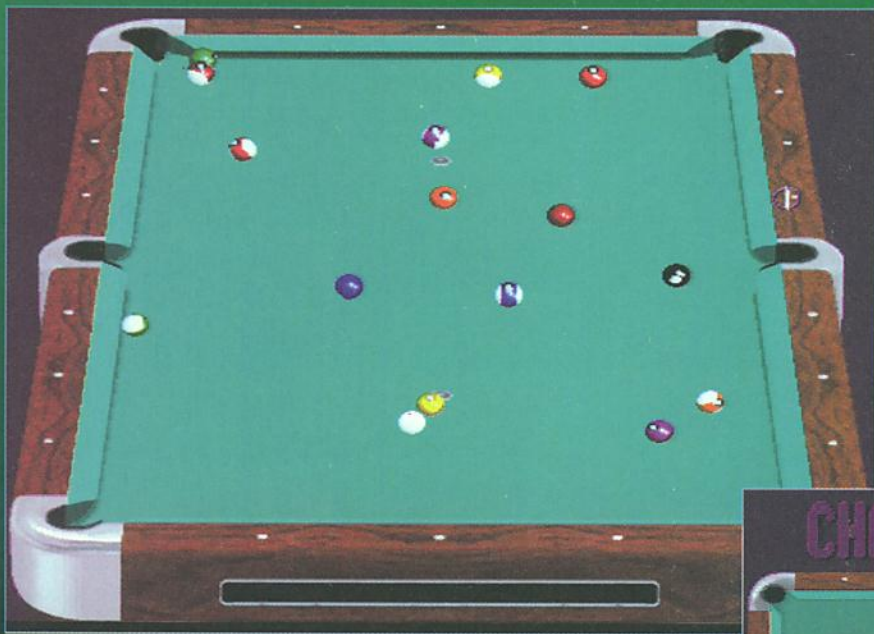
On retrouve la fameuse musique du premier épisode, et les bruitages sont géniaux.

GLOBAL

84%

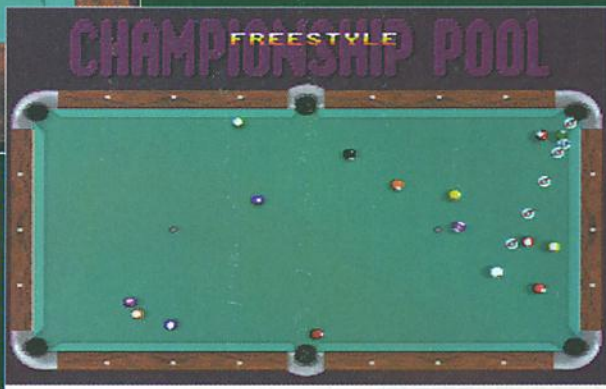
Super Nintendo

LE BILLARD EN TÊTE



COMMENT VISER JUSTE ?

Vous le savez, pour réussir au billard, il faut être un bon géomètre et imaginer les différentes possibilités de trajectoires et de rebonds dans votre petite tête ! Grâce à Championship Pool, il est possible de visualiser le premier rebond virtuel selon votre choix de direction. Un petit curseur bleu vous permet de viser et un curseur rouge balaye l'éventuelle trajectoire. Très pratique.



Les simulations de billard sont légion sur microordinateurs, mais on les cherche sur consoles. Super Nintendo, Championship Pool est une des premières simulations de ce type. Attention, les acharnés de ce sport devront se contenter du billard américain, vous savez le billard français avec ses tonnes de trous partout dans les coins ! A ce propos, nombreuses variantes du billard américain sont présentes sur la cartouche, histoire de varier les plaisirs (pas moins de 11 jeux différents du 3 boules au 15 boules, en passant par le célèbre Eight Ball). Vous pourrez jouer de 2 à 8 joueurs en mode "Party" ou choisir de jouer seul en mode "Freestyle", si vous êtes en forme ! Un mode "Tournament" est aussi prévu, et évidemment, les mises à jour d'options habituelles de ce genre de simulation vous attendent. Vous trouverez ainsi le Replay, le choix de la force, de l'angle de vue, les vues dynamiques (3D, zoom, rotation en temps réel), etc... suivez le guide, c'est deux fois plus amusant.

LE MODE SPOT BALL

Ce mode vous permet de stopper une partie et de choisir (en gros plan par exemple) une boule. Il vous sera alors possible de déplacer cette boule et de la mettre où vous le désirez. Admirez ce qu'il est possible de faire avec les boules en début de partie. Sympa, non ?



CHAMPIONSHIP POOL

Quel pied ce jeu de billard sur Super Nintendo ! On y jouerait jusqu'au bout de la nuit ! Les bruitages et les graphismes des boules sont très réalistes et impressionnants. On ne peut pas dire que Championship Pool soit le meilleur jeu du genre sur la machine, car c'est le seul sorti jusqu'à présent ! Quoiqu'il arrive, on tient là l'un des meilleurs billards tous formats confondus... Le nombre d'options est complètement fou, il est possible de voir le jeu sous tous les angles en 3D ou en vue de dessus, de tourner autour de la table, etc... Et je n'ai qu'une chose à déplorer : l'absence de mode 7. Pour tourner autour de la table en vue 3D, on doit se taper des sauts d'écran d'une vue sur l'autre ; toutefois, cela ne nuit pas à l'intérêt de ce jeu luxueux.

OLIVIER



Ah, un jeu de billard, enfin ! Les amateurs devaient commencer à se lasser depuis le temps. Pour eux, et seulement pour eux - parce que c'est vrai qu'il faut aimer le genre - Championship Pool est un vrai régal. Des bruitages d'enfer couplés à des musiques "blues" très réussies, l'ambiance est installée. Les parties jouées seul, à deux ou même à huit (en alternant) sont un régal. Il faut dire que le réalisme est poussé ici à son paroxysme. L'animation des boules qui s'entrechoquent est

une réussite totale. Ça donne vraiment envie de s'y mettre. De plus, l'aide apportée grâce à la visualisation de la trajectoire avant chaque coup est très intéressante, voire indispensable pour les néophytes. C'est sûr qu'une cartouche de ce type tranche complètement avec les sempiternels jeux de baston. Pour reprendre la phrase d'une pub très célèbre : "Quelques grammes de finesse dans un monde de brutes". Si vous n'avez jamais eu l'occasion de taquiner la queue et les boules, et que vous vous intéressez un tant soit peu au monde du billard, Championship Pool est fait pour vous.

LES TROIS VUES DIFFÉRENTES

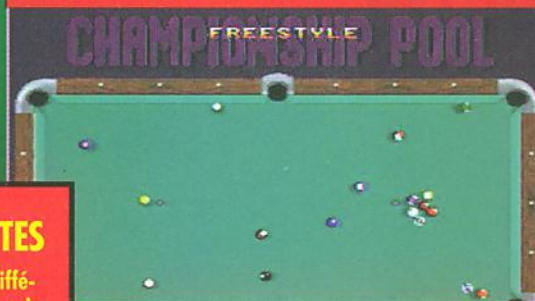
Championship Pool propose trois vues différentes du jeu : de dessus en vue générale, de dessus en zoom et en 3D. Il est possible dans chacun de ces cas de tourner autour de la table par simple pression d'un bouton. Voici les différentes vues du même coup. Choisissez !

TRAZOM



CHAMPIONSHIP POOL

VUE DE DESSUS CLASSIQUE



VUE 3D



VUE DE DESSUS EN ZOOM



VUE 3D APRES ROTATION



CHAMPIONSHIP POOL

EDITEUR • MINDSCAPE
 GENRE • SIMULATION DE BILLARD
 DIFFICULTE • MOYENNE
 NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
 NOMBRE DE JOUEURS
 1 A 8
 NOMBRE DE NIVEAUX • 11
 CONTINUE • NON



- Une maniabilité excellente
- Un réalisme de jeu rare.
- Idéal pour s'initier au billard américain.
- Les nombreuses variantes de jeu.



- Il faut aimer le genre.
- Absence remarquable du billard français.
- Pas de rotation autour du billard en temps réel

VERSION FRANÇAISE

15

GRAPHISMES

Les décors sont très sommaires. Par contre, les boules sont superbement rendues (avec des reflets). C'est bien plus important, finalement !

13

ANIMATION

Pas de gros effets spéciaux, c'est le genre du jeu qui veut ça. La 3D est bien rendue, quoiqu'il arrive.

18

MANIABILITÉ

Le top avec une prise en main immédiate et une facilité d'utilisation impressionnante. Bravo !

17

SON/BRUITAGE

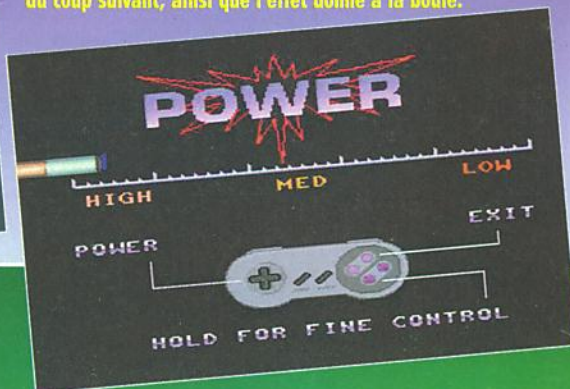
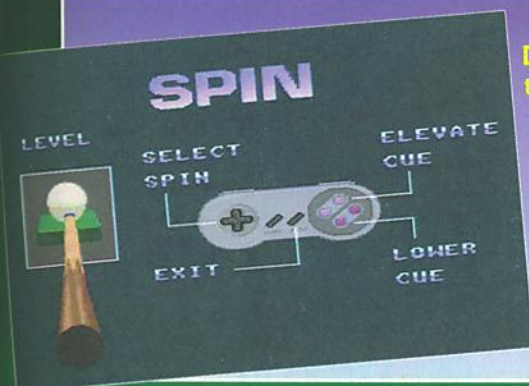
Les chocs entre les boules sont génialement rendus. Les musiques très "blues" sont de bonne qualité.

GLOBAL

86%

CHOIX DE LA PUISSANCE ET DE L'EFFET

Deux écrans (accessibles avant chaque coup) vous permettent de modifier et de choisir à tout moment la puissance du coup suivant, ainsi que l'effet donné à la boule.



Game Gear

SONIC SE TAILS... UNE ÉMERAUDE !

Quelque temps seulement après votre dernière victoire sur le professeur Robotnik (rappelez-vous, les six émeraudes récupérées, la paix retrouvée etc., etc...), l'île de South Island était enfin redevenue un havre où il faisait bon vivre. Les oiseaux gazouillaient, les microbes étaient vaincus, et Jordy avait mis un terme à sa carrière de sorcier-qui-fait-tomber-la-pluie ! La vie était belle, quoi ! Trop, peut-être ! Le méchant prof' (pas Olivier, hein!) ourdissait dans l'ombre une vengeance mémorable. L'explosion qui se fit entendre à des kilomètres à la ronde était la résultante de ce qui se pressentait. Toutes les émeraudes du chaos venaient d'être dérobées, et

SONIC CHAOS

ÉDITEUR • SEGA

GENRE • ACTION

DIFFICULTÉ • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

NOMBRE DE JOUEURS

NOMBRE DE NIVEAUX

CONTINUES • VARIÉ



Sonic n'a qu'à se mettre en boule pour toucher la tête de ce boss !
Comme quoi, à tête dure, tête dure et demie.

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS



l'équilibre, était ainsi rompu. Seuls Sonic et Tails sont maintenant capables de venir à bout du Robot venu de l'Est : Robotnik, camarade !



Si on ne devait s'en tenir qu'au strict plan technique, je dirais, et je dis, sans hésiter, que Sonic Chaos est un pur chef-d'œuvre de programmation ! Sega, c'est bien connu, est passé maître dans la réalisation de jeux de ce type.

Quand, en plus, il s'agit de mettre la mascotte-maison en valeur, le résultat n'en est que plus probant. C'est le cas ici. A aucun moment, il n'y a d'anicroche ou de ralentissement hasardeux. Tout est fait dans la fluidité la plus pure. Idem pour la maniabilité, c'est parfait. Certes, mais qu'en est-il réellement de la "vraie" valeur de la cartouche ? Eh bien, les plus grands, qui ont déjà connu toutes les Sonic Story, trouveront celle-ci vraiment trop facile. Les autres, les débutants ou les plus jeunes, seront comblés. C'est surtout à ces derniers (mais aussi aux inconditionnels), que s'adresse cette cartouche. Pour ceux qui veulent plus de difficulté dans le même genre, allez plutôt voir Mickey 2 ! Néanmoins, n'oubliez surtout pas que Sonic Chaos demeure une merveille.



Sonic semble remonté comme une pendule, face à ce terrible (en apparence) monstre. Lui y'en a pas être content !

TRAZOM ☺



- La beauté des graphismes !
- Une animation plénière.
- Un scrolling multinationnel fluide et soigné.
- Les deux personnages...



- Beaucoup trop facile pour les grands.

GRAPHISME
Sur GG, le rendu graphique est beaucoup plus impressionnant que sur MS. De sorte que les couleurs ressortent mieux. Les sprites sont très mignons.

ANIMATION
Tout simplement formidable ! Rien d'autre à dire, c'est du grand Art.

MANIABILITÉ
C'est très bon, là aussi. Tails ou Sonic se contrôlent à la perfection, sans le moindre problème.

SON/BRUITAGE
Les musiques, ainsi que les bruitages, ressortent vraiment bien sur la portable. "Seega" chanté en chœur à l'allumage est mémorable.

MOINS DE 12 ANS

84%

PLUS DE 12 ANS

80%

MEGA SUPER CONCOURS

STREET FIGHTER II

SUR SEGA MEGADRIVE OU SUPER NINTENDO

Avec

MAGIC GAMES



GAGNEZ !!!

- 1 console 3 DO
- 1 Néo-Géo
- 1 Amiga CD 32
- 1 Jaguar
- 1 Mega-CD II

• Pour gagner, réalise le meilleur score et le meilleur temps sur un round

• Envoie la photo* de ton score, avec le bulletin de participation.

• En cas d'égalité, un tirage au sort départagera les participants.

▼ Inscription de 50 F, à renvoyer à l'adresse ci-dessous ▼

MAGIC GAMES 31, rue Sommeiller 74000 ANNECY

BULLETIN D'INSCRIPTION



Nom

Prénom

Adresse

Tél.....

CONSOLE UTILISÉE

Ci-joint un chèque de 50 F pour participer au concours (à l'ordre de MAGIC GAMES)

Qu'il est loin le temps où l'on avait pu jouer au Terminator 2 Arcade Game version Megadrive ! Vous vous souvenez de cet instrument, le Menacer, qui depuis n'a servi à rien d'autre qu'à décorer votre vieux placard rempli de poussière, de Lego, de Playmobile, et de New Look ? Mais là n'est pas le sujet. Utilisant, comme d'autres jeux (Lamborghini Challenge, Yoshi's Safari...) le SuperScope de Nintendo, ce Terminator 2 Arcade Game n'est en fin de compte qu'une réussite partielle. C'est un fait indéniable, il est impossible de reproduire sur console une ambiance de jeu d'arcade. Alors, avec des graphismes sympa pour les sprites et très moyens au niveau des décors, avec des sons moyens (en particulier les bruitages lorsque l'on fait feu) et une action ultra répétitive à la Operation Wolf, ce T2 Arcade Game n'est certainement pas le hit de l'année. Une fois encore, seuls les fanatiques du Terminator seront susceptibles d'apprécier.

T.S.R. 😊



TERMINATOR 2

ME

Quand on voit le jeu de dehors, on se dit que ça doit être bien emm... eu égard aux nombreux passants dans la salle de tests qui n'arrêtaient pas de se lamenter, comme si le ciel leur était tombé sur la tête. "Oh, ben il est bizarre ton jeu !". "T'as raison, Léon ! c'est moi qui l'ai fait, ce jeu". C'est avec le bazooka à la main qu'on voit l'Homme, le vrai.

Non, sans rire, c'est beaucoup plus intéressant avec cet engin, parce qu'on est au coeur de l'action. On viiiibre, on tire comme des malades, et ça fait du bien. Sauf quand on voit que certains écrans n'en finissent pas de vomir leur T1000 ! Parfois, c'est très frustrant. On aimerait voir autre chose, et on est là, cloué sur le même décor. Quel dommage.

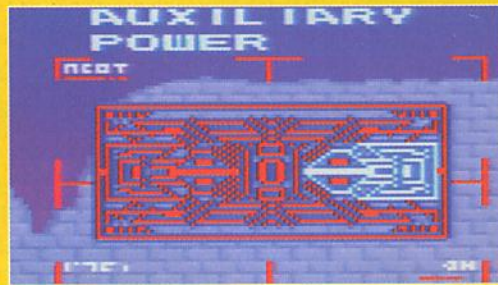


C'est bon si vous avez le SuperScope, sinon, m'ouais...
TRAZOM

Dans cette usine, des T-800 vont se bousculer pour vous mettre la pâtée ! Donnez-leur la réplique comme jamais.



ARMES A GOGO !



TERMINATOR THE ARCADE GAME

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • SHOOT'EM UP

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

OU 2

CONTINUES • 3

JOUABLE AVEC

LE SUPERSCOPE



- Le jeu avec le SuperScope.
- Pas mal de bruitages sympa.
- Le jeu à deux.



- Un intérêt très limité.
- C'est pas encore LE du SuperScope !
- C'est gourmand en le SuperScope !

VERSION FRANÇAISE

13

GRAPHISMES

Exactement du même acabit que sur Megadrive. On pouvait s'attendre à beaucoup mieux de la part de la Super Nintendo.

14

ANIMATION

Au niveau des cibles, il n'y a aucun accroc pour le bazooka, ça bouge très correctement. Pour la manette, c'est un peu saccadé.

13

MANIABILITE

Je mettrais tout de même 18 pour le jeu avec le SuperScope ; c'est toujours aussi précis. Par contre, avec la manette...

15

SON/BRUITAGE

C'est assez sympa là aussi, surtout au niveau des bruitages.

GLOBAL 75%

Master System



Le boss du niveau 1, un robot bizarroïde, est archi facile à battre. Vous n'aurez qu'à lancer vos billes le plus de fois possible, et l'affaire sera dans le sac.

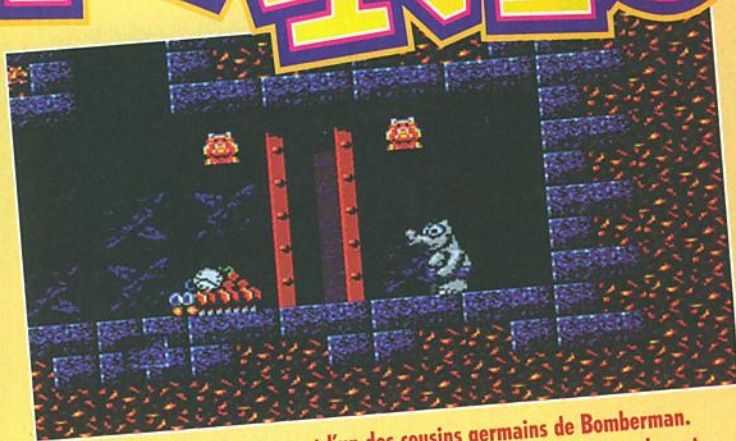
UN OTTIFANT, CA TROMPE ENORMEMENT !

L'histoire des Ottifants est assez bizarre. Figurez-vous que cette race d'humanoïdes ne vit que sur la planète SWREFUT. A mi-chemin entre l'humain et l'éléphant, ils ont des moeurs assez louches. Ils mangent des globules bleues, dansent la polka en pyjama et jouent à Tetrix sur Game Boy ! En gros, ils sont mal barrés, quoi ! Pour arranger le tout, le roi des Ottifants s'est fait kidnapper par des êtres de lumière assez louches sur les bords. Ils veulent lui retirer le savoir absolu qu'il a emmagasiné tout au long de sa pénible vie, et ainsi prendre sa place sur le trône. Pas très réjouissant, n'est-il pas ? Heureusement, Bébé Ottifant (vous, en fait) va briller de mille et une idées lumineuses pour le retrouver. Partir à sa recherche sera une chose, en revenir en sera une autre...

THE OTTIFANTS

Les possesseurs de la Master System seront certainement heureux d'apprendre que leur machine adorée n'est pas laissée à l'abandon, comme beaucoup le laissaient suggérer il y a quelque temps. Certes, tous les titres ne sont pas exceptionnels, mais beaucoup demandent qu'on s'y attarde un tant soit peu. C'est le cas de *The Ottifants*. Sans grande prétention, ce jeu de plates-formes, qui renferme aussi un chouïa de réflexion, s'avère être une bonne surprise. Les effets techniques les plus importants sans aucun doute les superbes scrolls (vitesse d'écran excellente) et la maniabilité. Même si ce dernier se voit parfois ralentir par un trop plein de sprites à l'écran. En bref, on a un jeu vraiment très jouable dans son ensemble. Attention toutefois, il est surtout destiné aux plus petits d'entre vous. Ce qui n'était pas le cas sur la version MD, un peu plus consistante. Dans la version MS, la facilité est vraiment évidente. Voire trop ! Les pros du Pad n'auront pas de mal à le finir en quelques parties. Voire en une seule... Sur cette bécaune, il est préférable de se reporter sur Mickey 2, par exemple.

TRAZOM



Cet ennemi est certainement l'un des cousins germains de Bomberman. Jugez plutôt les amis : une mini charge explosive bloquée sur son dos, et qui plus est, à retardement ! Ça ne vous rappelle rien ?



Voici le boss des boss. La der des der. Le fin du fin. Le Senna du Senna. Ze Master, quoi ! Il faudra viser les yeux pour le terrasser.

THE OTTIFANT

EDITEUR • OTTIFA
PRODUCTIONS

GENRE • PLATES-FOR

DIFFICULTE • FAC

NIVEAUX DE DIFFICULT

NOMBRE DE JOUEUR

CONTINUES

PASSWORDS



- La Master System pas (encore) morte.
- De superbes scrolls.
- Une bonne maniabilité.



- Quelques mini-rapports.
- Seuls les plus joueurs s'amuseront.
- Un peu trop facile.

GRAPHISME

Sur une Master System, on peut dire que c'est assez bon. Les décors offrent une variété non négligeable, et il y a des couleurs ! C'est la force.

15

ANIMATION

Malgré quelques ralentissements (ah ! s'ils n'étaient pas !), elle est vraiment exceptionnelle. On est vraiment étonné !

16

MANIABILITE

Une bonne note aussi. On a une bonne maniabilité. On ne se plaint pas de l'espèce d'éléphant trop de problème.

15

SON/BRUITAGE

Malgré qu'il s'agisse de musiques très "8 bits", elles sont variées et agréables. Les bruitages sont sympas.

14

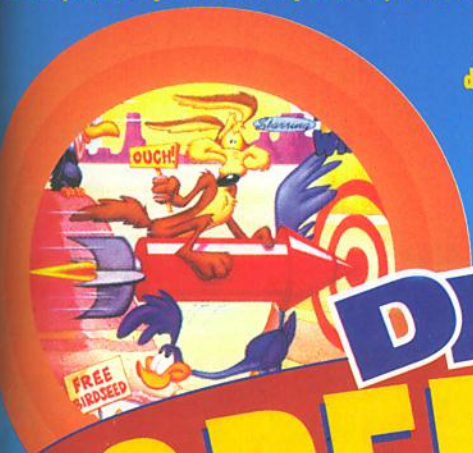
GLOBAL

76%

Game Gear



Voici le plan global de ce que vous allez parcourir. Surtout, n'ayez pas peur des bus que vous voyez à l'écran, Coyote vient juste d'avoir son permis !



Coyote sur sa fusée de la mort, quelle rigolade ! Une vraie carotte volante. Attention, baissez-vousuuuus !

**BEEP !
BEEEEEEEEEEEEEP !**

Ah ! Coyote et Road Runner, que deviendrait-on sans eux ! Ils n'en ratent pas une pour se faire remarquer. Dans les étendues désertiques, ils sont les seuls à des kilomètres à la ronde à soulever autant de poussière. Dire qu'ils ne sont que deux ! La raison de ce remue-ménage ? Simple : l'un, Coyote, a le ventre constamment vide, et l'autre, Road Runner, est une proie toute désignée pour le premier nommé. Vous voyez le topo. Dans le jeu, vous êtes



DESERT SPEEDTRAP



Un peu de graines avant de repartir, ça ne peut pas faire de mal.

Et un petit bus sur la tronche, ça vous dit ? Si vous ne voulez pas que ça se reproduise trop souvent, planquez-vous sous l'eau.



l'oiseau le plus rapide du monde et vous devez traverser un territoire immense, celui où rôde Coyote. Seule votre pointe de vitesse vous sera d'un grand secours.

Si on compare *Desert Speedtrap* à d'autres super-productions de la Game Gear, comme *Mickey 2* (décidément, je l'aime bien celui-là !), *Sonic 2* et *Astérix*, *The Secret Missions*, on est assez loin du compte en matière d'intérêt de jeu. Et c'est là le seul reproche. Il est vraiment trop dommage de devoir constamment avancer comme un dératé, sans jamais pouvoir bouger un levier ou passer par certains endroits "bizarres" ou encore manger de la choucroute en dansant la polka. C'est vraiment trop bête. En fait, c'est trop linéaire. Mis à part ce petit inconvénient (un gros, en vérité), la cartouche est vraiment une petite réussite. Des graphismes bien foutus, des musiques reprenant les thèmes du dessin animé, et une animation parfaite. Road Runner court effectivement très vite ! Si vous avez fini les trois jeux précédemment cités, vous pourrez venir sur celui-là.

TRAZOM



Une superbe course de notre ami l'oiseau/Tour Eiffel ! En plein effort, essayez donc de le rattraper...

DESERT SPEEDTRAP

EDITEUR • SEGA

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUES • 3



- Une animation absolument splendide !
- De belles couleurs à l'écran.



- Un intérêt assez limité.
- Pas assez original.

GRAPHISMES
Aussi bien que pour les pages d'écran que le jeu en lui-même, ils sont assez impressionnants.

15

ANIMATION
J'aurais été tenté de dire parfait, mais fallait pas rêver ! Bien qu'atteignant quasiment ce niveau.

17

MANIABILITÉ
C'est un petit peu hard, compte tenu de la vitesse de déplacement de Road Runner, mais on s'y fait assez vite.

15

SON/BRUITAGE
De superbes musiques reprennent les thèmes variés et drôle de ce dessin animé "Warnerien" ! A écouter.

15

GLOBAL
79%

Super Nintendo

KONAMI S'ÉGARE DANS LES PLAINES DU FAR WEST

Vous voilà sur une corde raide, ha ha ho ! Plus sérieusement, c'est ici qu'il va falloir prouver vos talents "d'esquiveur", parce qu'avec tous ces nains de jardin qui vous tirent dessus, ça va pas être aisé (haha, corde raide, excellent !).

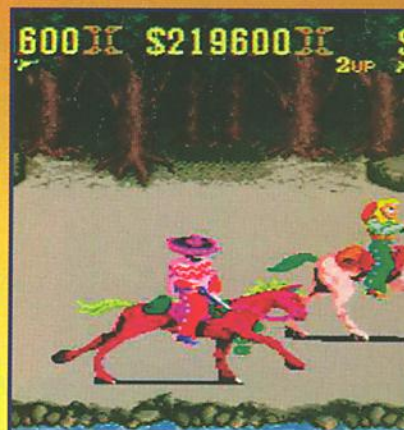


Alors, ici il ne faut pas descendre, parce que sinon, on brûle. Il ne faut pas rester trop longtemps sur la corde, sinon on se fait tirer dessus ; et il ne faut pas trop bouger non plus, sinon on tombe de la corde et on brûle.



C'est certain, être un habitant dans la ville de Gronaz City est décidément très pénible, avec tous ces brigands qui font si peur à cette petite ville de shérif. Heureusement, quatre hommes sont là, prêts à combattre. Fiers, ils défient le soleil brûlant des plaines arides et ne masquent jamais le visage devant une tempête de sable (d'où leur surnom "petits sablés"). Ces quatre héros, je vous les présente : il y a Steve, le grososie de Dick Rivers, mais en blond, avec des rouflaquettes trois fois épaisses ; puis vient James, le blond tout maigre avec une tenue de cow-boy généralement bleu ciel (!), ce qui le rend plus ridicule...euh aisé à reconnaître dans le jeu. Ensuite, vient Jack, le type qui se balade toujours avec une carabine et ne se sépare jamais de son "ami" Cornando. Cornando, le Mexicain, tenant d'un certain bord : j'en veux pour preuve qu'il porte un sombrero rose. Voici donc la bande d'ahuris héroïques, qui se décide à faire régner la loi et l'ordre dans cette ville de Gronaz city.

Voici nos fiers héros sur un train. Ici, il faudra non seulement sauter de caisse en caisse, mais en plus éliminer les méchants qui vous canardent, et esquiver les poteaux télégraphiques qui vous foncent dessus. (en fait non, c'est le train qui vous envoie droit dessus).



SUNSET R

Comme vous le savez très certainement, tout se paye en ce bas monde, et même les services de héros. Voici donc l'argent que vous récolterez en ramenant la dépouille des malheureux méchants. N'allez pas croire qu'ils soient tristes de mourir, mais c'est bête de savoir que l'on ne vaut pas grand'chose, surtout lorsqu'on connaît le cours du dollar de nos jours.



Tous les deux niveaux, vous aurez la joie de vous amuser dans un niveau de bonus en vue 3D, où vous devrez tirer sur tous les crétins qui apparaissent, ce qui vous énervera beaucoup, à cause de leur cri ridicule lorsqu'ils meurent.

Dans cette course-poursuite avec le train du coin, il va falloir descendre tout ces sales types qui vous empêcheront de...



Mine de rien, si vous ne savez pas courir sur le taureau, vous pourrez toujours périr dessous, c'est un peu pareil, mais en différent, vous saisissez ? (N-JROBBY : pas vraiment, non).



Eh bien, voilà encore un jeu où l'on ne fait pas "Flebeleb" avec les intestins, si vous voyez ce que je veux dire. Si vous ne voyez pas ce que je veux dire, eh bien il me suffit juste de vous indiquer que ce jeu est à la limite du laid, que des bugs sont présents, qu'il manque tout ce qui faisait le fun de la version arcade (à savoir les jolies filles qui vous draguent pour mieux vous dynamiter, les râteaux sur lesquels on marche et qui nous reviennent dans la tête, et bien d'autres encore), et enfin qu'il suffit pour un joueur de niveau moyen d'une après-midi seulement pour terminer ce jeu. Alors, dans ces conditions, non, cette version serait presque décevante, mais bon, y'a tout de même des points positifs. Un plaisir de jouer qui n'est pas totalement absent, et une variation de situations presque honnête. Voilà, alors après lecture de toutes ces infos, vous ferez ce que vous voulez, mais moi je ne reviendrai pas sur ce Sunset Riders. **GREG** ☹️



SUNSET RIDERS

Et voici nos héros qui se tapent le cabaret après une bonne baston dans le saloon.... Bon, on passe au cliché suivant s'il vous plaît (ils sont intenable, ces cow-boys)!



"Fun" est le mot qui caractérise le mieux ce jeu. C'est d'ailleurs Tonton Steph qui me l'a suggéré. Quel homme, ce Tonton Steph ! Quel autre qualificatif pourrait en effet mieux que celui-ci décrire ce soft, alors que la seule chose qui vous sera demandée sera de tirer sur tout ce qui bouge, sans même réfléchir une seule seconde. Ah si, un quart de seconde de réflexion pour savoir dans quelle direction tirer. Dans le genre subtil, on a tout de même vu mieux. Street Fighter II par exemple... Mais trêve de blague à deux francs six sous, Sunset Boulevard -pardon, Riders", a l'avantage d'offrir à deux joueurs l'occasion de se défouler simultanément. Un luxe de nos jours. Pourtant, malgré ses allures sympathiques et originales (imaginez, le Far West sur console !), Sunset ne parviendra pas à retenir votre attention des heures durant. En grande partie parce que la durée de vie est très limitée. Sur le coup, on s'amuse pas mal, la réalisation est soignée, mais Konami n'a pas vraiment réussi la conversion du jeu d'arcade ! Dommage... **TRAZOM** 😊



Voici les photos de la plupart des boss (l'en manque un), que vous rencontrerez dans ce jeu. Ils sont très faciles à battre pour la plupart d'entre eux, car ils utilisent des modes d'attaque très faciles à comprendre.



SUNSET RIDERS

EDITEUR • KONAMI
GENRE • SHOOT THEM UP
NOMBRE DE NIVEAUX •
DIFFICULTE • FACILE
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2
CONTINUES • 5



- Des personnages assez maniables
- Quelques gags



- Des sons qui ne sont pas à la hauteur de la machine.
- Une monotonie très présente

- Des musiques et bruitages énervants

13 **GRAPHISMES**
Konami ne s'est pas foulé et on n'est pas très loin d'une version noir et blanc de ce jeu, tant l'écran apparaît fade au joueur de...

15 **ANIMATION**
C'est moyen, il y a beaucoup de ralentissements lorsque l'écran de jeu est chargé.

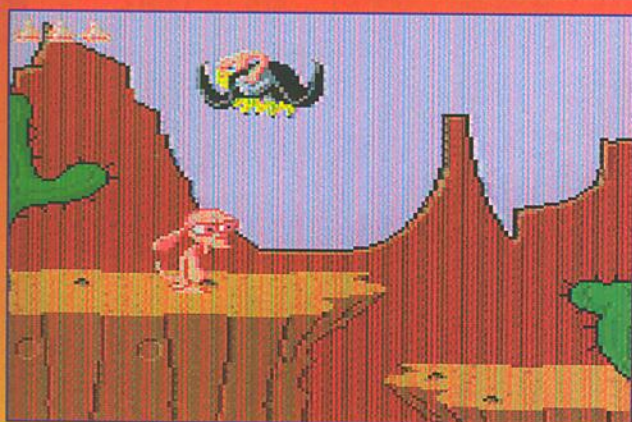
14 **MANIABILITÉ**
Bonne maniabilité en général, quelques temps de réaction trop longs.

12 **SON/BRUITAGE**
Truc très énervant : les cris lorsque les ennemis meurent (dans le genre "uahhhh, uooooh").

GLOBAL
73%

Game Gear

APRÈS LAUREL ET HARDY, REN ET STIMPY !



Ren a ici affaire à un véritable vautour, qui rôde au-dessus de sa tête depuis un bon bout de temps !

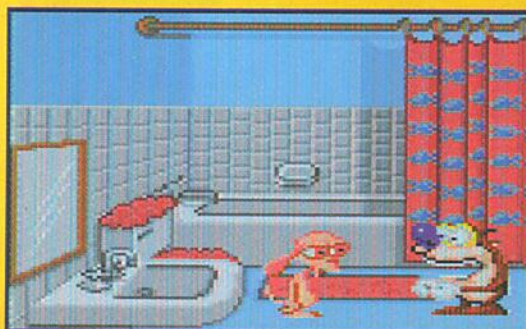
J'ai ouï dire que ces héros assez bizarres que sont Ren & Stimpy, font partie d'un célèbre dessin animé qui passe en ce moment sur Canal +. Certainement. Moi, je ne connais pas, et je ne m'en porte pas plus mal. Il paraît aussi (décidément) que ces deux types assez loufoques n'hésitent pas à faire des bruits bizarres à l'aide de leur voies naturelles. Si vous voyez ce que je veux dire... Dans le jeu, vous choisissez l'un ou l'autre des personnages, et vous partez en quête d'absolu, dans un véritable décor de dessin animé. Ah, voilà ! La boucle est bouclée.

REN HOEK & STIMPY

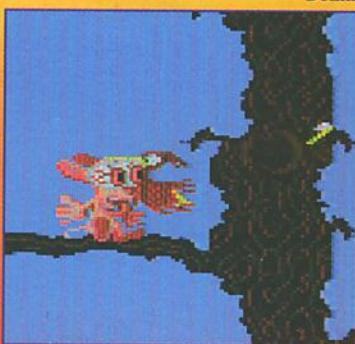
Stimpy face à un moustique. C'est très beau graphiquement, comme vous pouvez le constater. Et si vous vous faites piquer, je ne vous raconte pas la tronche que vous allez vous payer !



Stimpy se défend de façon très bizarre : son crachat de je ne sais quel aliment lui permet de se frayer un passage assez intéressant.



Domage d'avoir perdu !



Lorsque vous êtes touché par un quelconque ennemi, vous avez automatiquement sur votre visage les traits d'un abruti fini.

REN HOEK & STIMPY

EDITEUR • SEGA

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUES •

MOTS DE PASSE



- Le style dessin animé fort réussi.
- Les personnages complètement loufoques.

- Les mimiques des personnages.



- Pas assez de recherche.
- L'intérêt ?

GRAPHISMES

Même si les décors sont assez simples, il faut dire que ce qui est : ils sont beaux et très "toonés".

16

ANIMATION

Aucun problème d'animation pour ce jeu. Il faut dire qu'il n'y a pas des tonnes de détails à l'écran.

15

MANIABILITÉ

On ne rencontre pas de difficulté notable, pour ce qui est du maniement des héros. C'est bon.

15

SON/BRUITAGE

Certainement le point fort du jeu : la bande son qui change constamment et qui est fort belle. Bravo !

17

GLOBAL

73%



Ren & Stimpy, je veux bien, mais où se trouve l'intérêt ? On avance, on évite les ennemis et puis c'est tout ! Quelle platitude ! Bien sûr, c'est beau, c'est très drôle, mais on s'ennuie un peu trop. On ne fait qu'avancer tout le long des niveaux. C'est vraiment dommage ! On connaissait les conversions de films, de bandes dessinées, voilà donc celle des dessins animés. Sur GG, c'est nouveau. Ou presque. Mais ce n'est pas pour autant que c'est une réussite formidable. Loin de là. Il y a mieux sur cette portable. Cherchez un petit peu... Pour moi, c'est tout vu : Ren & Stimpy est plutôt lassant. TRAZOM

Master System



Un boss très "ombre" vous attend sur ce niveau. Vous le voyez, ou pas ?

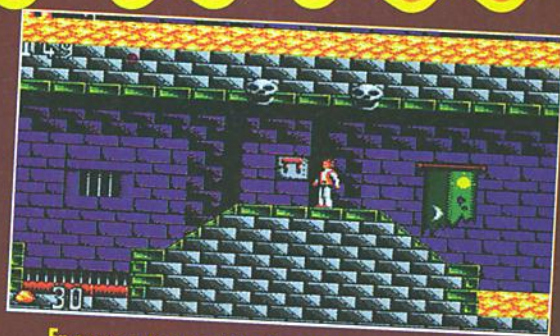


DRACULA, MON SAIGNEUR !

Vous êtes Jonathan Harker (Ouah ! l'intro !), et vous êtes fouineur professionnel. Et à vos heures perdues, chasseur de vampires. De gros vampires. Genre Dracula... Au hasard. C'est d'ailleurs cet hypertrophié des dents qui vient d'enlever votre fiancée, Mina Murray, qu'il s'est empressé d'emmener illico presto en Transylvanie, son territoire de prédilection. Rigolez pas, c'est pas banal comme histoire. Un prince charmant (vous !) qui va tenter de délivrer sa belle, c'est très original. C'est qu'il en avait dans la tête, ce Bram Stoker ! Allez, vous devrez aussi trouver le moyen d'arriver à Dracula himself, histoire de lui planter un pieu entre l'artère aorte et le ventricule gauche. Y paraît qu'ça défoule...

BRAM STOKER'S

Dracula



En appuyant sur certains interrupteurs, vous déclencherez des mécanismes de la mort qui vous permettront de passer sans difficulté.

Eh oui, vous avez bien vu. Il y a autant de différences entre les versions GG et MS de Dracula, qu'entre un pilote du dimanche et Alain Prost ! C'est-à-dire aucune. Seule la taille de l'écran de la GG fait que l'impression visuelle est meilleure. En ce qui concerne le jeu proprement dit, c'est un plébiscite. Le personnage se manie à la perfection et les différentes animations sont réussies. Les décors auraient, par contre, gagné à être un peu plus fouillés. Mais bon... Au niveau plates-formes, on est également servi. En mode "Hard", c'est plutôt... hard ! Un bon point également pour les multiples boss, entre chaque phase de passage de pieux bien pointus. Il n'y a pas de répit, j'vous dis ! Dracula fait partie de la lignée des Mickey 2 et autre Livre de la jungle !

TRAZOM



A votre place, je ferais encore un petit effort d'assouplissement pour ne pas me relever tout de suite. Si vous voyez ce que je veux dire...

BRAM STOKER'S DRACULA

EDITEUR • SONY IMAGE
SOFT

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE •

NOMBRE DE JOUEURS •

NOMBRE DE NIVEAUX •

CONTINUE • AUCUN



- Des graphismes symp
- Un bon scrolling multi directionnel.
- Des musiques qui gla cent le... sang !



- Décors pas assez fouillés.

GRAPHISMES
16
Contrairement à la version GG, les couleurs sont un peu moins chatoyantes. Les dessins sont toujours aussi bons.

ANIMATION
17
Le scrolling multi-directionnel est un vrai régal. Pas un semblant de début de ralentissement.

MANIABILITÉ
17
Aucun problème majeur. Seul Alain Prost pourrait vous gêner dans votre progression.

SON/BRUITAGE
15
Les musiques "donnent" un peu mieux sur la version MS. Elles sont bien glauques et lugubres à souhait.

GLOBAL
84%

Super Nintendo

L'ART DU COMBAT ?



Ici, un superbe chassé de la part de King, dans les grosses dents de Jack. On se croirait à la télé, tant les coups sont parfois près de la réalité.

Voici une adaptation du très célèbre couseur turc aux épices... attendez, non, j'ai encore égaré mes fiches (Christi Bravo). Bon, on reprend : voici une adaptation du très célèbre Art of Fighting, qui, il y a un an, écumait toutes les salles d'arcades. Pourquoi donc ? Tout simplement parce qu'il proposait des effets extraordinaires et inédits pour l'époque : des zooms. Il suffisait que les combattants se rapprochent au corps-à-corps pour que la console agrandisse l'image, jusqu'à avoir des sprites d'une taille égale à celle de l'écran. Naturellement, on retrouve cette option sur la Super Nintendo, mais amoindrie. Pourtant, le plaisir de jouer est là, et les désormais classiques pouvoirs, enchaînements divers et personnages aux caractéristiques différentes, sont aussi présents. Le scénario est très recherché : le pauvre héros part sauver sa soeur enlevée par de méchants bandits. Heureusement, vous aurez aussi le choix de pouvoir jouer avec Robert, un pote à Ryo, et grâce à des menus aussi agréables que ça de votre côté, vous pourrez enfin mettre la pâtée à tous ces rascals.

ART OF FIGHTING



Le voilà, le fameux Art of Fighting. Comme d'habitude, il s'agit d'un jeu de combat, un nouveau jeu de baston, qui, de toute façon, se vendra très bien. Pourquoi en parler, alors, hein ? Eh bien, je vais en parler parce que je suis payé pour ça, tout simplement. Je vous explique : si je vous dis que dans ce jeu les graphismes des personnages sont réussis, mais que les décors de fond ne sont pas terribles, voire laids, mon chef sera content. Si je vous dis aussi que le jeu, qui est un jeu de combat, est vraiment trop facile, là ça va aussi. J'ajouterais même, pour la grande joie de mon patron, que les musiques sont laides mais les voix des personnages réussies, que l'on se paume dans les commandes pendant une heure, mais qu'après, tout va bien, et enfin que le plaisir de jouer à deux contre un autre humain, ben c'est la joie, l'éclate totale, et vous pouvez vous acheter ce jeu et moi toucher mon salaire. 😊 Tout le monde est content, non ?

Greg



Lorsque votre barre d'énergie est au plus bas, restez appuyé sur l'un de vos boutons, et vous verrez votre personnage se concentrer pour regagner de la puissance.

qui peut-être ont déjà fait subir à votre soeur les derniers outrages. Et telle que je la connais, elle va en demander, ce qui serait bien grave pour nos amis, car elle doit rester absolument vierge, pour pouvoir être égorgée lors d'une messe noire que nos deux héros avaient prévue pour ce soir. Arrêteront-ils les bandits à temps ? La soeur sera-t-elle égorgée, violée, éventrée ou tout simplement oubliée dans un coin ? Vous le saurez en jouant à ce jeu qui défend les valeurs morales et les liens entre frères et sœurs.



Un rapide, que ce Lee ! Robert aura plutôt du mal à se défaire d'un tel adversaire. La clef réside dans les coups de pied sautés.

Les pouvoirs spéciaux



KING EST UNE FEMME !

Si vous réussissez à battre le personnage "King" avec votre coup spécial le plus puissant (cela dépend du personnage que vous utiliserez), vous ferez exploser ses vêtements, révélant alors non plus un expert du kick-full-thai, mais une douce et frêle jeune fille. Pourquoi ce sourire sadique, les gars ?



HOW YOU KNOW MY SECRET!
NO ONE KNOWS I'M A GIRL.

Dans la série "jeu de la Neo Geo adapté sur SN", voici Art of Fighting. Le point fort de la version Neo Geo résidait dans ses zooms quasi constants. Des zooms certes moins bons que dans un Samurai Shodown, mais des zooms tout de même. Sur cette version adaptée aux mesures de la 16 bits, on retrouve ce même effort sur les zooms. Ce n'est pas spectaculaire, mais c'est assez réussi tout de même. Maintenant, dans le genre baston, il vaut encore mieux préférer Street Fighter II Turbo. Art of Fighting, c'est loin d'être le must du genre. Une Super Nintendo, ce n'est pas une Neo Geo pour ceux qui ne l'auraient pas encore remarqué. En plus, Art of Fighting n'est pas suffisamment difficile pour vous tenir tête très longtemps. Dans le même genre, je vous conseille d'aller voir la rubrique Import, où l'on trouve ces derniers temps un soft en rapport avec "Again, Legendary Men, Return".

Art of T.S.R.



ART OF FIGHTING

EDITEUR • TAKARA

GENRE • BASTON

DIFFICULTE • FACILE

NOMBRE D'ADVERSAIRES

8

CONTINUES

3



- Une adaptation réussie.
- Des zooms agréables.



- Une musique pas terrible.
- Beaucoup trop facile.
- Il ne fera pas oublier SF II.

VERSION FRANÇAISE

GRAPHISMES

Bien jolis et colorés, mais les décors de fond sont très vides.

16

ANIMATION

Les personnages bougent bien, mais ce n'est pas une merveille, surtout après que l'écran ait fait un zoom.

15

MANIABILITÉ

On s'éclate les doigts sur la manette au début, et puis la maîtrise vient petit à petit.

16

SON/BRUITAGE

Corrects, on retrouve bien les voix de la version originale. Les musiques ne sont pas terribles.

16

GLOBAL

83%

Game Gear

FAITES DONC UN CROCHET PAR HOOK !

Le Capitaine Crochet (ahah ! crochet !) vient de kidnapper les enfants de Monsieur Peter Pan. Eh oui, j'ai bien dit "Monsieur". Peter est maintenant un vieux bonhomme tout grincheux (enfin, la quarantaine), mais qui

risque bien de retomber en enfance d'ici quelque temps. Au départ, il vous faudra retrouver l'épée de Rufio, ce qui



Un petit coup d'épée, ça dégourdit les poignets ! C'est qu'il est toujours aussi fringant, notre ami Peter !

En ce moment, les éditeurs semblent mettre le paquet sur GG. Qui s'en plaindrait ? Certainement pas nous ! C'est avec une concurrence de ce genre que les jeux évoluent positivement. Après les nombreuses cartouches de plates-formes du genre Mickey 2, Chakan et autres Dracula (testé dans ce numéro), une nouveauté nommée Hook voit le jour. Avec un personnage plus maniable que dans les versions Super Nintendo et Mega CD (!), Hook est une vraie réussite. Vous voulez du dépaysement ? Vous désirez traverser des mondes féériques ? Alors ce jeu est fait pour vous ! Bien sûr, techniquement il ne vaut pas un Mickey 2, qui est un véritable modèle du genre, mais il est largement dans la moyenne. Voire au dessus. C'est en tout cas une très bonne cartouche, pour ne pas oublier que l'enfance ne meurt jamais tout à fait. Ouah, la phrase d'enfer pour faire la morale aux jeunes de maintenant !

TRAZOM 😊



Hook

vous permettra de vous mettre en quête des enfants, dans la seconde qui suit. J'exagère à peine ! Faites néanmoins attention, l'île de Nulle Part est infestée de brigands ; pour survivre, il faut que vous retrouviez les pouvoirs de votre jeunesse... O Temps, suspends ton vol !...



Juste devant vous, un bonus-pomme qui redonne de la vie. En haut, un archer plutôt bourré. Question : réussirez-vous à croquer la pomme ?

L'un des boss du jeu : il se niche dans les cavités des arbres, en divers endroits. Le but est de le toucher à trois reprises, en sachant que des gants de boxe et quelques glands peuvent vous tomber dessus.

HOOK

EDITEUR • SONY

IMAGESOFT

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

NOMBRE DE NIVEAUX

CONTINUES • 3



- Des animations superbes.
- La maniabilité est impeccable.
- De belles musiques.



- Peut-être la durée de vie...

GRAPHISMES

16

On n'est pas en présence de graphismes hyper fouillés, mais ils restent quand même assez mignons dans l'ensemble.

ANIMATION

16

Non seulement les scrolls sont très fluides, mais en plus, les ennemis se déplacent avec une grande facilité. Aucun "bug" de ce côté-là.

MANIABILITÉ

17

"Beaucoup plus agréable que les versions SN et MCD."

SON/BRUITAGE

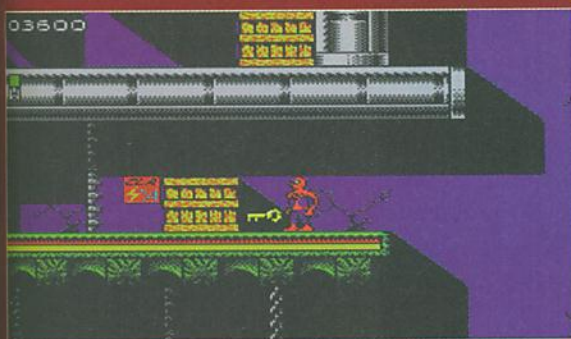
14

Les sons demeurent assez modestes, voire répétitifs, mais les musiques rattrapent un peu le tout en proposant des thèmes symp

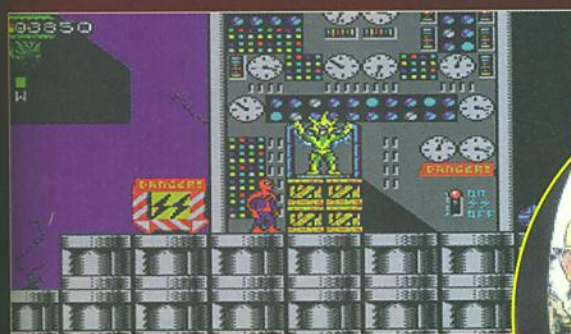
GLOBAL

85%

Master System



Une clé trouvée pour... ouvrir une porte ! Ah, mais c'est pas un jeu de bourrin, alors ? Y faut pas tirer sur tout ce qui bouge ?

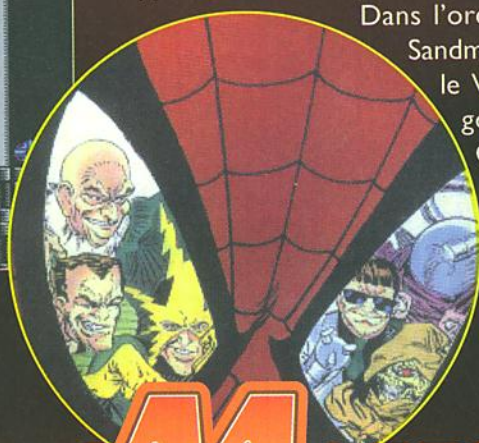


Notre ami Electro en train de recharger ses batteries ! Actionnez juste le levier en bas à droite, et attention au coup de foudre !

PRENDS GAMMADE, CAR L'ARAIGNÉE EST LÀ !

Le machiavélique Docteur Octopus (diplômé de Harvard en Physique quantique et en Karma nucléaire) a décidé d'en finir une bonne fois pour toutes avec Spider-Man ! Ça faisait en effet un bon moment que le Doc' n'avait pas conclu une affaire malsaine, la faute à l'Araignée. Il espère que désormais, il en sera tout autrement. Qu'a-t-il donc trouvé de si radical pour être aussi sûr de son coup ? Un insecticide ultra puissant ? Non. Un Prost plus saoulant que d'ordinaire ? Non plus. Quoique... En fait, il a tout simplement fait appel à tous les super-vilains de la région.

Dans l'ordre : Electro, Sandman, Mystério, le Vautour, Hobgoblin et Doc Ock !



SPIDER MAN

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 6

CONTINUES • 2



- Assez beau graphique pour de la MS.
- Des niveaux non linéaires.
- Quelques grammaires de recherche.



- Parfois, la maniabilité laisse à désirer.
- Très loin de Mickey 2 en qualité globale.

15

GRAPHISMES

Dans le style de The Flash, mais en plus fouillé graphiquement, Spider-Man est dans la bonne moyenne.

16

ANIMATION

Un scrolling multi-directionnel assez impressionnant sur MS ! Rien ne ralentit grâce au DSP incorporé à la cartouche. Non, je blague !

12

MANIABILITÉ

Allez, j'le dis encore une fois : la maniabilité est parfois douteuse, mais peut très bien faire avec.

14

SON/BRUITAGE

Des musiques de MS et des bruitages de MS. Je veux dire que tout est dans le style 8 bits, c'est-à-dire assez moyen.

SpiderMan RETURN OF THE SINISTER SIX



Pour qui possède une Master System, voilà de nouveau du sang frais pour votre chère console ! Sans exagérer sa qualité ludique, on peut tout de même affirmer que ce titre est de bonne facture sur la 8 bits de Sega. Les niveaux, ainsi que les actions à effectuer ou même le côté recherche, sont suffisamment variés pour vous tenir en haleine durant pas mal de temps. Une seule chose à regretter, pourtant : la taille bizarroïde de Spider-Man. Il a une grosse tête et des attitudes de crabe dans ses déplacements ! A part ça, tout est normal ! Ah si, encore une chose à mettre du côté des "malus", la maniabilité est parfois douteuse. C'est parfois agaçant, mais cela ne vous empêchera pas de progresser dans le jeu. Ce Spider-Man est donc une bonne cartouche.

TRAZOM ☺



SANDMAN
APPEARS
WITH
A FIST OF
FURY...



L'homme sable, c'est lui ! Il se confond dans le sable (d'où le nom) et surgit sous vos pieds en vous assenant un monstrueux coup de massue. Comme le marchand de sable.

GLOBAL
74%

Super Nintendo



C'est le moment de faire des paris contre les challengers de la course. Un moyen rapide et efficace de se faire beaucoup d'argent.

Une explosion sur la route ! C'est le mode "deux joueurs en équipe". Le premier joueur conduit la Lamborghini, alors que le second allume, à l'aide de Super Scope, les concurrents sur la route. Défoulant et original !

APRES JAGUAR ET LOTUS : LA LAMBORGHINI !

Qui n'a jamais rêvé de piloter une petite Lamborghini Di... Certainement pas mal de monde... Mais attention, car le tant attendu où vous-même allez pouvoir prendre le volant l'un de ces bolides pour milliardaires, est arrivé. Au programme, un nombre faramineux de courses à travers le territoire des Etats-Unis : Los Angeles, New York, Las Vegas... Comme on ne fait pas de course en Amérique pour rien, vous tenterez par la même occasion de faire un max d'argent. Pour payer, entre autre chose, les traites de votre mais ô combien coûteuse voiture, achetée chez le concessionnaire Fiat Lamborghini d'Ermelin-sur-Marne. A vous de voir combien il en coûte pour pa-



per aux cou... quels sont les... lengers etc... tez de l'occa... pour faire deu... trois paris, et... gent est dan... poche ! Vous p... rez aussi peut... jouer contre u... versaire hum

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Grâce à un code secret, il est possible de jouer avec la mascotte de chez Titus ! Autre info : il existe une piste secrète à découvrir ! A vous de voir !

Les jeux de ce genre, on commence à connaître. Top Gear (alias Top Racer pour les possesseurs de SFC), Jaguar sur MCD, Lotus sur Megadrive, etc... On se dit alors, tout est déjà vu, fait, entendu, joué... Hé ! Hé ! Pas du tout p'tit gars ! Ce challenge Lamborghini (jeu français, signalons-le tout de même) possède plusieurs atouts qu'il faut prendre en compte. Il utilise le Super Scope, la souris, il présente un nombre de courses faramineux ; le principe des paris est hyper drôle et les décors sont plutôt sympa. Bilan plutôt positif donc. On peut juste lui reprocher ses graphismes un peu "carrés", ou pas assez travaillés en ce qui concerne les sprites de véhicules, et aussi de ne pas avoir une meilleure animation. Ça va très vite, c'est sûr, mais les tests de collision et les déplacements de la voiture sont parfois étranges. Au final, il s'agit tout de même d'un jeu avec lequel on s'amuse énormément et c'est là l'essentiel.

T.S.R.



Là, l'écran se... en deux (on... "splité" dans... soirées monda... vous permet... tout comme... Top Gear, de s... votre propre L... borghini ! Vous pourrez... décider d'utilis... mode "deux-

eurs-dans-une-même-voiture-houlà-il-ne-doit-pas-y-avoir-beaucoup-de-pla... Ce mode place un joueur au volant, et l'autre au Super Scope, afin de faire un carton sur la route ! Call me interceptor !





Cela faisait un 'tit bout de temps que nous n'avions plus utilisé le Super Scope. Ce mois-ci, on est -comme qui dirait- gâtés. T2 Arcade Game d'un côté et Lamborghini de l'autre ! Remarquez au passage que les deux se jouent également à la manette. Pour diriger une voiture, c'est même absolument nécessaire ! Le bazooka sert uniquement si vous avez un compagnon à vos côtés. L'un conduit le véhicule, tandis que l'autre dégomme les rivaux ! C'est simple, mais encore fallait-il y penser. Grâce à Titus, le monde de la course est totalement revisité, pour notre plus grande joie. Car non seulement, il faudra jouer d'une façon solidaire, mais en plus, un système de paris est instauré de telle sorte que des rebondissements intéressants interviennent dans le jeu. Le bluff est souvent de mise (Ah ! ah ! très drôle !). Mais Lamborghini, c'est aussi et surtout des courses dotées d'un scrolling d'une rapidité rare. Seul ou à deux (dans ce second cas, l'écran est partagé), on s'éclate et on se prend pour James Dean ou Mad Max. Dans le genre "course de bagnoles/arcade", il sera difficile de faire mieux ! Merci Monsieur Titus. 😊

TRAZOM

Après les diverses courses, suivez le classement des favoris ! Plus le temps passe, plus vos concurrents amélioreront leur véhicule, plus ils iront vite ! A vous de faire pareil de votre côté.

01		PAM HON: 01 POINTS: 03 325 KPH MAX
02		HAGAR HON: 01 POINTS: 03 292 KPH MAX
03		MIKE HON: 01 POINTS: 03 292 KPH MAX
04		BRETT HON: 01 POINTS: 03 290 KPH MAX
05		SCOTT HON: 01 POINTS: 03 295 KPH MAX
06		FRANKIE HON: 01 POINTS: 03 293 KPH MAX
07		HENRY HON: 01 POINTS: 03 296 KPH MAX
08		MAX HON: 01 POINTS: 03 293 KPH MAX
09		MARY HON: 00 POINTS: 02 286 KPH MAX
10		OTOMO HON: 00 POINTS: 02 286 KPH MAX
11		BOZO HON: 00 POINTS: 02 291 KPH MAX
12		FELICIA HON: 00 POINTS: 02 286 KPH MAX
13		JAMES HON: 00 POINTS: 02 287 KPH MAX
14		CLINT HON: 00 POINTS: 02 289 KPH MAX
15		COOPER HON: 00 POINTS: 01 285 KPH MAX
16		KALED HON: 00 POINTS: 01 289 KPH MAX
17		KURT HON: 00 POINTS: 01 285 KPH MAX
18		FABIO HON: 00 POINTS: 01 288 KPH MAX
19		SPENCER HON: 00 POINTS: 00 289 KPH MAX

ni ENGE



Un petit truc au magasin, afin de booster votre véhicule ! Si seulement on avait le même à Ermelin-sur-Marne...



LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

EDITEUR • TITUS

GENRE • COURSE AUTO

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

OU 2 (SIMULTANEMENT)

CONTINUES •

MOT DE PASSE



- Le jeu utilise la souris et le Super Scope !
- Un très grand nombre de courses.
- Un mode "deux joueurs" très original.



- La longueur des manches passe.
- La voiture "glisse", ne roule pas vraiment.

VERSION
FRANÇAISE

15

GRAPHISMES

Les décors des niveaux sont variés, dommage que les graphismes des véhicules ne soient pas plus fins.

17

ANIMATION

Ça va vite, parfois même très vite. Certains tests de collision sont déroutants.

16

MANIABILITÉ

Hormis le fait que la voiture glisse beaucoup, on se plaint pas.

15

SON/BRUITAGE

Des musiques qui ont du pèche et des bruitages restent assez bons.

GLOBAL

88%

Ce niveau a été fait exclusivement pour la petite Game Boy. Eh oui, vous ne verrez ce niveau nulle part ailleurs...

CHUCK ROCK

EDITEUR • SONY IMAGESOFT

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE NIVEAUX • 5


NOMBRE DE JOUEURS • 1


CONTINUES • 2



Le satané Game Boy nous propose une fois de plus une version d'un grand jeu 16 bits, qui a d'ailleurs fait le tour de toutes les machines et qui déboule sur le petit écran du Game Boy. C'est une conversion des plates-formes de Chuck Rock. Chuck Rock est autrefois une star de la vidéo-jeu, dont les aventures sont connues de tous.

CHUCK ROCK

 • Le jeu original complet.
• Un jeu de plates-formes qui dépayse.
• Des graphismes somptueux.

 • Une maniabilité du héros un peu gênante.
• Surtout pour ses coups de ventre.

18 **GRAPHISMES**
Les graphismes sont superbement réalisés et l'on retrouve tous les décors du jeu original.

17 **ANIMATION**
Les programmeurs ont fait fort avec un scrolling fluide dans tous les sens.

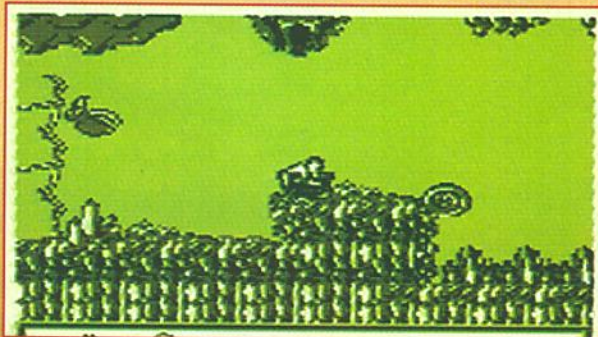
14 **MANIABILITÉ**
On retrouve toujours le problème du ventre de Chuck qui manque de précision lors des combats.

15 **SON/BRUITAGE**
Les thèmes originaux sont bien retranscrits, mais les bruitages sont plutôt limite.

Quel plaisir de retrouver ce bon vieux Chuck sur Game Boy. D'autant que le jeu original a été admirablement bien adapté au petit écran monochrome. Bien sûr, les décors ont perdu de leur beauté, mais les sprites sont toujours aussi nombreux et tous les passages originaux sont présents sur la cartouche. Chuck Rock est un excellent jeu de plates-formes dont l'originalité vient du système d'armes du héros. C'est d'ailleurs le seul point négatif de cette version : les coups de ventre approximatifs. Mais comme on s'y habitue relativement vite, cela ne vient pas gâcher le plaisir ludique qui est total. J'achète ! **OLIVIER** 

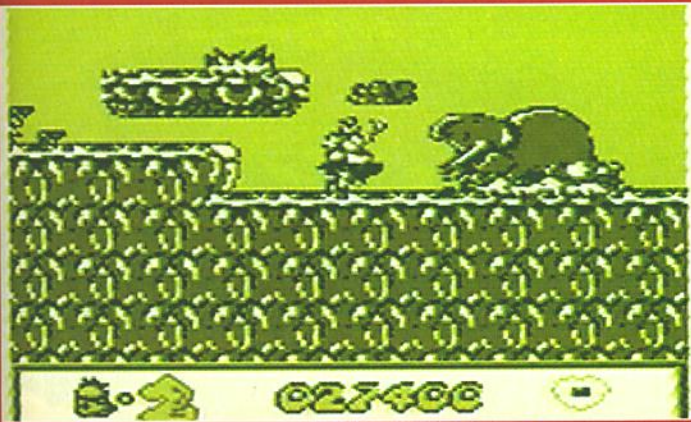


Pour passer, marchez simplement sur le serpent et il se déroulera comme par magie.

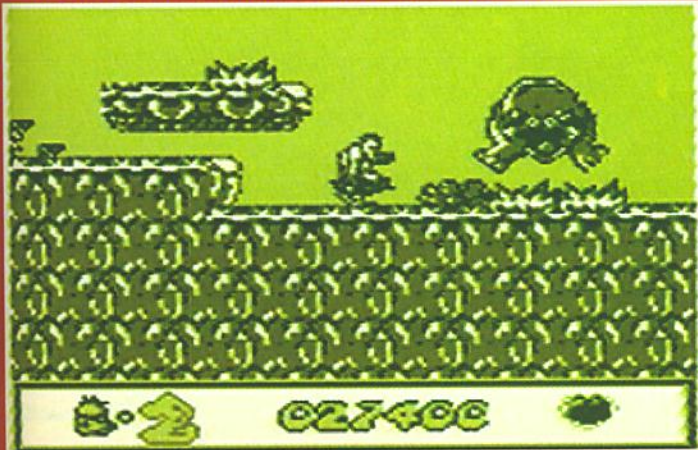


Si vous ne le savez pas encore, Chuck est une copine qui cuisine divinement les steaks au barbecue et le mammoth. Si vous voulez, la famille de Chuck, c'est un peu les anti-Jurassic Park puisqu'au lieu de les faire revivre, ils bannissent les dinosaures. Ophélia a d'ailleurs dressé des milliers de recettes pour accommoder les dinosaures (ça fait un peu comme les T Bone de la chaîne de restauration Lo Grill, mais avec de la sauce de dinosaure bouilli, un vrai régal !). En parlant de dinosaures et de travaux ménagers, Chuck est un grand spécialiste de la bille dans ce domaine et c'est Ophélia qui fait tout. Le domaine de Chuck, ce sont les soirées à tât les bières-party avec les copains. Un beau jour, Ophélia, qui est un canard préhistorique, beauté néanderthalienne, se fait enlever par l'ennemi de Chuck, Gary Gritter. Gary Gritter est en effet d'avoir une petite femme à tât les bières. Voilà comment débute le jeu, ami lecteur. Vous êtes Chuck et vous êtes très en colère.

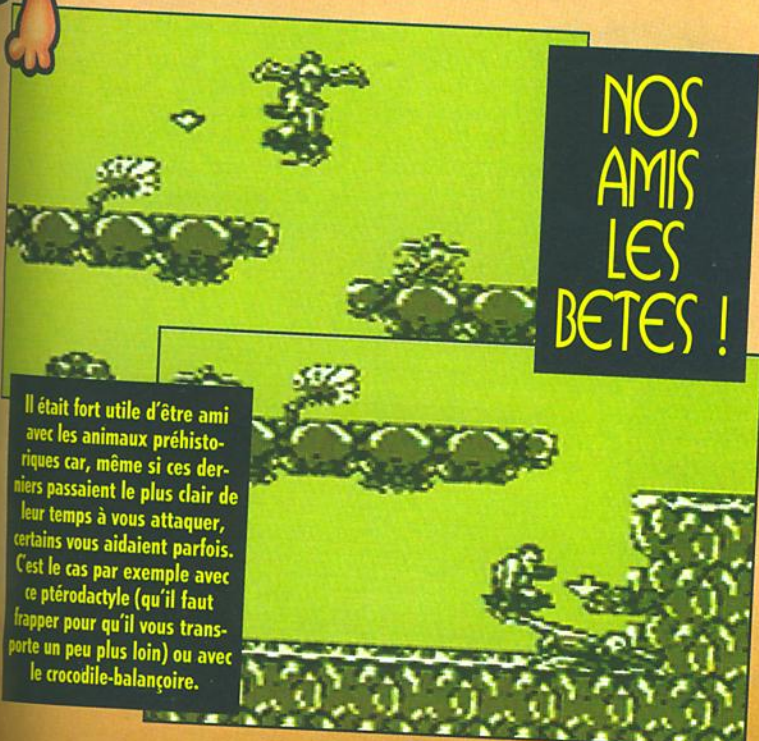
GLOBAL
90%



COMMENT EXPLOSER UN TRICÉRATOPS ?



C'EST SIMPLE, IL SUFFIT DE SOULEVER UN ROCHER DE 200 KG (FACILE POUR CHUCK) ET DE LE BALANCER SUR LA TÊTE DU BOSS QUI VOUS FONCE DESSUS. ADMIREZ LE RÉSULTAT.



NOS AMIS LES BÊTES !

Il était fort utile d'être ami avec les animaux préhistoriques car, même si ces derniers passaient le plus clair de leur temps à vous attaquer, certains vous aidaient parfois. C'est le cas par exemple avec ce ptérodactyle (qu'il faut frapper pour qu'il vous transporte un peu plus loin) ou avec le crocodile-balançoire.

Gagne avant les autres

tous ces superbes lots, jusqu'au 31 décembre 1993 !



Mega CD II



Mega drive



Alors dépêche-toi !



Une console Mega CD II - Sega Mega Drive
Sega Master system 2 - Sega Menacer avec 6 jeux

Affronte le SNORK,
fait le combat et gagne sur le

36 68 21 88

Jeu de rôle

ALIEN est de retour.

Il veut ta peau !

Alors défie le sur le

36 68 80 33

Si tu es à la hauteur, tu peux gagner des consoles 16 bits, des jeux, des centaines de CD et des Tee-Shirts !



Tu veux faire de nouvelles rencontres

ALORS LANCE TOI,
APPELLE LE

36 70 21 12

DES JEUX VIDÉO GRATUITS ??

C'est possible ! **Sur le 36 15 Canal 21**
tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...

ALORS SAUTE SUR TON MINITEL !

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute.
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

CODE M
171

BOMBER MAN '94

EDITEUR • HUDSON SOFT

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

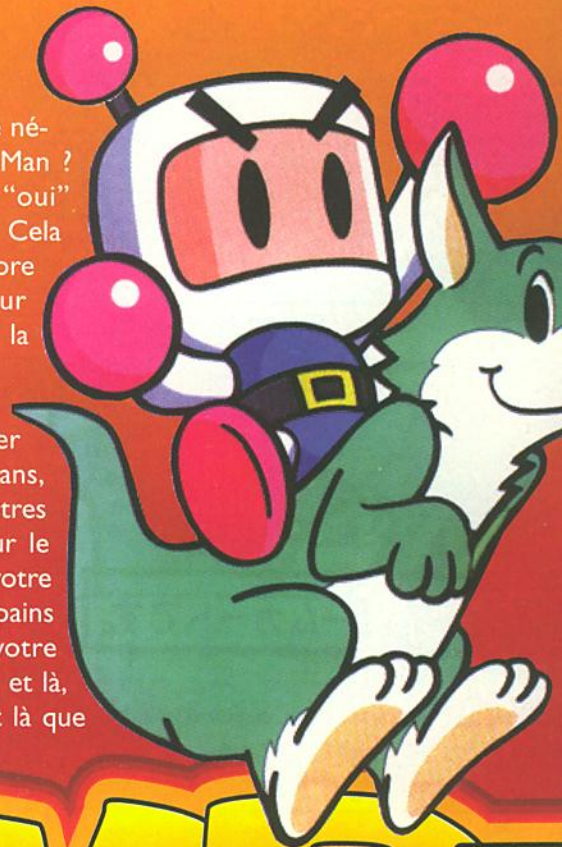
NOMBRE DE JOUEURS

1 A 5 (SIMULTANÉMENT)

CONTINUES

MOTS DE PASSE

Franchement, entre nous, est-il encore nécessaire de vous présenter Bomber Man ? Les dix qui viennent de répondre "oui" sont priés de sauter par la fenêtre... Cela pour dire que si vous ne connaissez pas encore ce Bomber Man (sur Nec ou bien même sur Super Nintendo), vous n'avez rien compris à la vie. Bomber Man, c'est tout d'abord un mode "story" (histoire) à un joueur. Jusque là, rien de bien palpitant, puisqu'il faut juste traverser des niveaux composés d'un ou plusieurs écrans, en posant des bombes qui tueront des monstres et feront apparaître des trésors. J'avoue, pour le moment, c'est pas le pied. Mais vous allumez votre console, votre télé, vous invitez quelques copains qui viennent dévaliser votre frigo, draguer votre soeur et mettre plein de m... sur la moquette, et là, c'est le bonheur total ! Attention ! Il ne s'agit là que



- Un jeu à cinq unique.
- Dix niveaux, dont des nouveaux, en mode "battle".
- Un mode "story" beaucoup plus riche qu'avant.



- Peu de véritables nouveautés en mode "battle".
- Les nouveaux persos sont peu exploités.

14

GRAPHISMES

Les niveaux sont assez variés, mais le tout reste, volontairement sans doute, simple.

16

ANIMATION

C'est fluide, rapide, sans "bug" : c'est du Hudson Soft.

18

MANIABILITÉ

Si on vous dit que c'est excellent, c'est excellent.

14

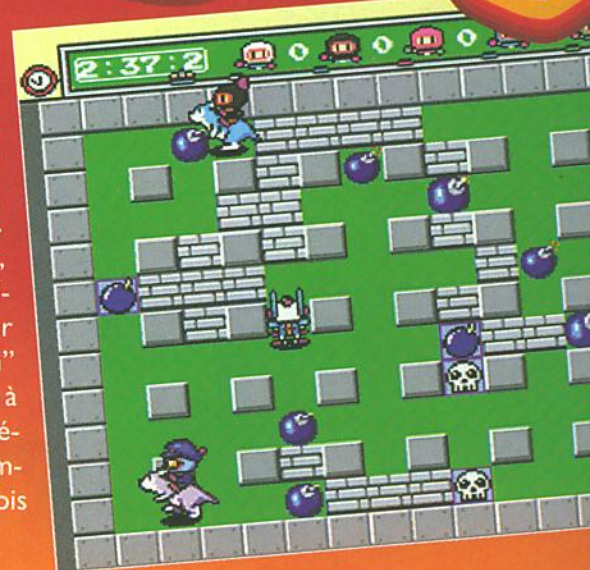
SON/BRUITAGE

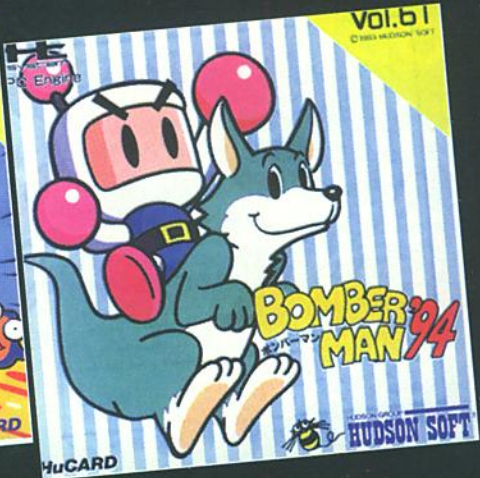
Les musiques changent par rapport aux autres, ce n'est pas un mal.

GLOBAL
94%

BOMBER MAN '94

d'un apparent paradoxe ! Car tout commence en mode "battle" ! Là, c'est la guerre, chaque joueur pose des bombes dans le seul et unique but de tuer les autres concurrents ! Et le fair play ? Ca ne sert à rien ici, alors jetez-le avec le chien, dans les orties. Dans dix niveaux différents bien particuliers, vous affronterez jusqu'à quatre adversaires simultanément ! Si les parties à un seul joueur vous ennuiant, il existe un mode "tag team" (en équipe !). Jouez à deux contre trois, ou à quatre contre un ! Je pourrais le dire en arménien, mais je le dirai en français, on se comprendra mieux, Bomber Man'94, c'est une fois de plus le bonheur !





BOMBERMANUM
HISTORIAE

A peine sorti au Japon, Bomberman'94 est déjà disponible en France, distribué par Ubi Soft et Guillemot International ! Du Nec quasi officiel ! Mieux que tout, il est disponible dans un pack ! Et qu'est-ce qu'il y a dans ce pack ? Bomberman'94, cinq manettes et un quintupleur ! Et le tout pour 520 FF ou même moins (selon les boutiques !). Un conseil cependant, demandez d'essayer le quintupleur avant de quitter le magasin, ils ont en effet tendance à délirer un peu.



😊 Après le 93, le 94 ! Bomberman revient, identique à lui-même, et d'ailleurs un peu trop. Premier avantage de ce jeu : il est vendu en France dans un joli pack, pas trop cher, avec tout ce qu'il faut pour s'éclater à cinq ! Bravo pour l'initiative, il en faudrait plus sur Nec ! Maintenant, Bomberman'94, c'est un mode "story" sympa avec de nombreuses améliorations, et un mode "battle" qui propose toute une flopée de petits plus, qui ne révolutionnent pas le genre, mais qui rendent le tout encore plus rigolo ! Dommage cependant que les différences entre persos ne soient pas plus nettes, un Cyber Bomberman avec des lasers partout, ça aurait été sympa, ou bien alors une tronçonneuse à neutrons rotatifs. Si vous avez une console Nec, il ne faut pas manquer une occasion pareille, surtout si vous ne possédez pas le Bomberman'93 ! Tu posséderas ce Bomberman, c'est le Onzième Commandement.
T.S.R. TUEUR À BOMBES.

La preuve par neuf !



Un punk, un vrai kamikaze lorsque la console le joue !



L'étudiant a plutôt tendance à la jouer subtil : bizarre ???



Avec sa pioche, il pourrait bien abattre des murs, ou des bombes...



Le vieux bomber du coin. Inoffensif... en apparence !



C'est piti, c'est mignon, et il va plutôt vite !



Le Bomberman de poids... A lui de récolter toutes les icônes !



La jeune fille de la bande. Inoffensive comme une jeune fille ?



Le Cyber-Bomberman, le spécialiste du combat ! Faites gaffe !



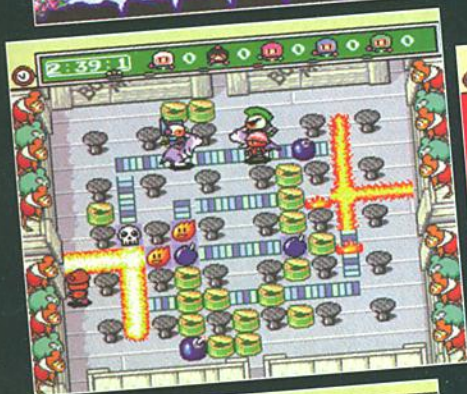
Le Bomberman-classique, mais toujours aussi efficace !



Juste au-dessus de vous, dans ce mode "story", l'icône de bombe à retardement. Non seulement vous posez la bombe où vous voulez, mais elle explose aussi quand vous voulez !

LES DIX NIVEAUX DU MODE "BATTLE" !

Les nouveautés ? Des trappes dans lesquelles on peut jeter des bombes (qui réapparaissent à l'autre bout de l'écran !), des igloos à l'intérieur desquels on peut cacher des bombes, des tapis roulants (comme dans le 93), des mégas icônes de la mort qui tuent en faisant "boom"... dix niveaux délire !



Un boss sous forme de banane ? Banana Boss ? Hum, hum... Etrange tout ça.



Qu'est-ce qu'on peut s'amuser avec quelques minuscules bonshommes et des bombes ! Il n'y a pas à dire, Bomberman millésime 94 est une pure merveille. La différence est beaucoup plus flagrante à mes yeux

entre les deux dernières versions (93 et 94) qu'entre les deux précédentes (93 et celle d'avant). Chacun ses goûts, mais moi je l'affirme bien haut, il n'y a que Maïlle qui... Non parce que ce Bomberman là est de loin LE meilleur de la lignée. C'est le fils prodige, l'Étalon pure race, Soleil Levant, l'Académie des Arts et des Lettres, la Chapelle Sixtine des jeux vidéo. Stop, arrêtons là les éloges. Tout est "plus mieux" voilà tout ! Tout ceci grâce aux multiples modifications, aux nouveaux décors, aux nouvelles armes, aux nouveaux bonus. Bref, seul ou à cinq vous allez vous éclater come des petits fous. Vous en mettre plein la gueule, vous trucidez, vous démolir !! On se calme... Après avoir joué à Bomberman'94, vous risquez fort de vouloir convertir à une nouvelle religion : celle de Human Bomb !

TRAZOM



Les icônes de flammes ou de bombes se trouvent aussi en mode "story".



Une flamme pour augmenter la puissance de votre bombe !



Une bombe en plus ! Vous pouvez désormais en poser plusieurs !



Effet surprise! Vous vous mettez à courir, vous vous téléportez, vous posez toutes vos bombes...

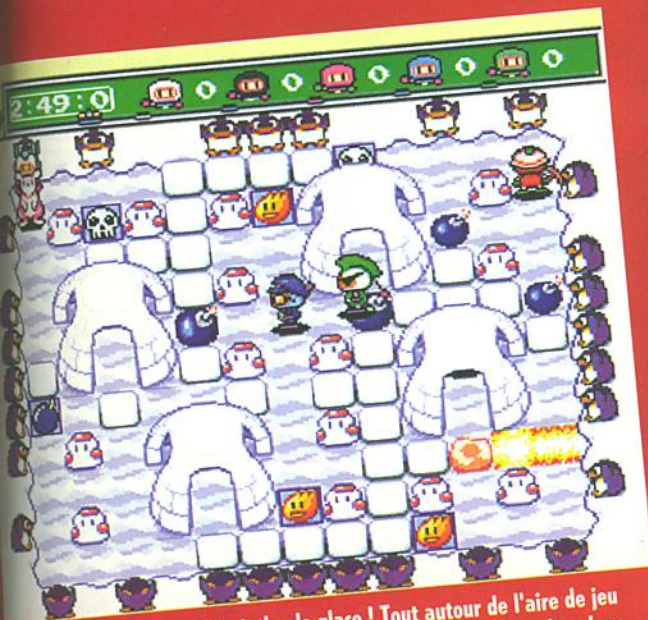


Vous pouvez maintenant donner des coups de pied dans les bombes, afin de les éloigner !



Appuyez deux fois de suite sur le bouton, et voici que toutes vos bombes se posent automatiquement devant vous !

BOMBERMAN 94



Délire assuré dans ce labyrinthe de glace ! Tout autour de l'aire de jeu des pingouins amusés vous regarderont vous envoyer des bombes dans la tronche. Excellent !

Eh bien, que dire de ce jeu, sinon qu'il est comme ses prédécesseurs, mais avec des options en plus. C'est génial, les graphismes n'ont jamais été aussi beaux sur un jeu de ce type, et l'intérêt est toujours plus fabuleux grâce aux petits wagonnets ou encore aux trappes qui s'ouvrent sous vos pas. Bien sûr, il n'y a pas que des perfections. Et au niveau des reproches, on peut se demander si tout de même l'intérêt du véritable Bomberman est encore là. Certes, on se marre bien à quatre, mais dans le domaine du Bomberman, je ne sais pas si les familles différentes sont réellement appréciables si le joueur n'en exploite pas les possibilités. On se retrouve alors avec un jeu qui est certes complètement revu au niveau du design, mais qui n'est pas aussi intéressant que le tout premier. Mais bon, avec un peu d'entraînement, on peut y arriver, car je vous rappelle que l'éditeur n'est autre qu'Hudson Soft, une société qui ne déçoit jamais ses fans. Enfin, si, là ils m'ont quand même déçu. La musique qui était présente lors des phases "duels" a disparu, et c'est bien dommage, car c'était très certainement la mélodie la plus entraînante de toute l'histoire des jeux vidéo.

GREG 😊



BOMBERMAN AU PAYS DES KANGOUROUS



Une fois l'œuf trouvé sur le terrain de jeu (en mode "un joueur" ou bien "battle"), vous vous retrouvez à dos de kangourou !

Non seulement, vous pouvez dégager les bombes (comme avec l'icône de poing sur Super Nintendo), mais lorsqu'une bombe éclate, le kangourou est désintégré, pas vous ! Il vous sauve la vie ! Le kangourou, le meilleur ami de l'homme !

AMOUREUX DE BOMBERMAN, PASSEZ À LA JOYBANK !

Au Japon, tous les petits enfants japonais s'endorment le soir en serrant tendrement dans leurs petits bras leur peluche Bomberman. Si vous aussi vous voulez vous endormir avec une adorable petite poupée Bomberman, allez donc faire un tour à la Joybank. Il y a deux poupées Bomberman (une blanche et une verte) qui sont mises en lot.

GOEMON BOUTIQUE

10, RUE DE Joux - 03200 VICHY

TEL : 70 97 53 94
TEL/FAX : (33) 70 97 71 80



SUPERFAMICOM

BLUES BROTHERS 380
CHINESE WORLD 2 595
DRAGON BALL Z 3 tel
FATAL FURY 2 595
JOE & MAC 2 370
MARIO & WARIO 540
NIGEL MANSELL* 475
MEGAMAN X 620
NINJA TURTLES 3 590
POP N' TWIN BEE 350

RANMA 3 595
R. TYPE 3 625
STAR WARS 2 635
YOSHI'S COOKIE 395
SUPER NES
AERO / ACROBAT 495
ALADDIN 450
S. BOMBERMAN 595
+multitap
DRACULA 370

MEGADRIVE

ALADDIN 440
GODS 310
ROCKET KNIGHT 370
SHINOBI 2 350
SONIC SPINBALL 425
ST FIGHTER 2 CE 485

GAME BOY

DUCK TALES 2 290
LEGEND OF ZELDA 260
MARIOLAND 2 269
TOM AND JERRY 2 260
NINJA TURTLES 3 290

TOUS NOS JEUX SONT DISPONIBLES

*NE FONCTIONNE QUE SUR CONSOLES US ET JAP

OCCASIONS

POSTERS, PUZZLES, PAPETERIE : DRAGON BALL - DRAGON QUEST V - ETC

CARTE DE FIDELITE : 10% SUR L'ACHAT DE VOTRE 4° JEU/ FRAIS D'ENVOI + 25F - GAME BOY + 19F.

Game Boy

MOI VOIS, MOI ÉCRASE !

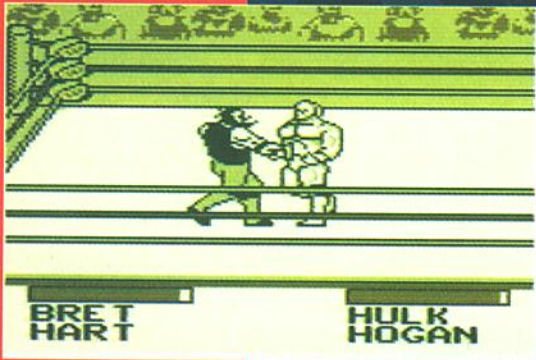
Ce énième WWF sur Game Boy ne peut être accueilli qu'avec mauvaise humeur, c'est normal ! Avouez qu'il y a de quoi s'énerver : déjà que les simulations de catch ne sont pas follement excitantes d'habitude sur Game Boy

WWF KING OF THE RING

ÉDITEUR · ACCLAIM
 GENRE · SIMULATION DE CATCH
 DIFFICULTE · MOYENNE
 NOMBRE DE NIVEAUX · 8
 NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
 NOMBRE DE JOUEURS
 1 OU 2
 CONTINUES · NON

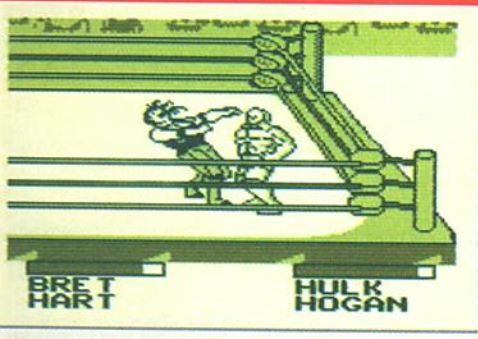
WWF KING OF THE RING

mais on s'y intéresse et on finit par y prendre même du plaisir; et puis hop, Acclaim nous gratifie d'une nouvelle version de son jeu. Car ce troisième volet de WWF a fait de gros progrès en matière de maniabilité. Les coups sont bien expliqués dans la doc et le maniement de chaque catcheur est très réussi. Les graphismes ont perdu de leur pêche depuis WWF2, et l'on se demande bien pourquoi.



Par contre, les sprites sont plus gros. On peut jouer à deux et surtout, on peut éduiter son propre catcheur. Diverses options de combats sont possibles comme le "un contre un", les matchs par équipe ou le tournoi King of the Ring. Alors que conclure de ce troisième WWF ? On retiendra la maniabilité géniale et la grande facilité d'utilisation. Mais si vous possédez déjà WWF 2, passez votre chemin, ce jeu n'apporte rien de nouveau.

OLIVIER.



13 GRAPHISME

15 ANIMATION

12 SON/BRUTAGE

17 MANIABILITE

GLOBAL 70

Game Boy

A TABLE, MARCEL !

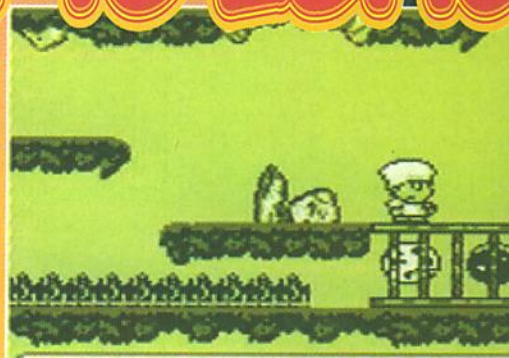
Ne vous attendez pas à jouer le rôle d'un super héros dans Out To Lunch, puisque le héros de ce jeu s'appelle Marcel et qu'il est cuistot dans une pizzeria Del Arte ! Son but dans la vie est d'aller à la re-

OUT LUNCH

ÉDITEUR · C
 GENRE · ACTION
 DIFFICULTE ·
 NIVEAUX DE DI
 NOMBRE DE J

OUT TO LUNCH

cherche de matières premières pour son resto. Vous voici donc dans la peau de Marcel, qui doit se munir, dès le début du jeu, d'un tir et d'un



filet à papillon, afin de pouvoir récupérer la bouffe ! Alors que Marcel se déplace pénardos et sans se presser, ses ennemis, par contre, vont assez vite. C'est en effet contre le temps qu'il faut jouer. Vous devez assommer chaque ennemi avec un tir et le récupérer vite fait avec le filet à papillons. Vous gardez ainsi chaque ennemi capturé dans votre besace, jusqu'à trouver la cage du niveau. Lorsque vous passez sur cette cage avec des ennemis capturés, ces derniers passent automatiquement dans la cage et vous ne pouvez plus les perdre. Car le problème de ce jeu vient du fait que, dès que vous touchez un ennemi, vous perdez tous les prisonniers transportés dans votre sac à dos, voilà ! Out To Lunch est un jeu minimaliste, qui intéressera les amateurs de jeux non violents, et basé sur la réflexion. Deuxio, le jeu est trop monotone pour captiver longtemps, on se lasse bien trop vite.

OLIVIER

13 GRAPHISME

16 SON/BRUTAGE

GLOBAL 68

3615 STOCK GAMES

RETROUVEZ-NOUS CHAQUE MERCREDI
SUR : **VOLTAGE FM 96.9 FM**
MEDIA TROPICAL 92.6 FM
RADIO ALPHA 98.6 FM
DANS L'EMISSION **OMC GAMES**

JOUEZ ET GAGNEZ EN JOUANT A NOTRE JEU
CHAQUE SEMAINE, DES CADEAUX A GAGNER.
INFORMEZ-VOUS SUR LES NEWS EN DIRECT DU JAPON ET USA.
EN ATTENDANT, TOUTE L'EQUIPE VOUS SOUHAITE UNE BONNE ANNEE 1994.

STOCK GAMES

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44 rue de Malte 75011 Paris
Métro République
Tel : (1) 48.05.48.23

MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS

SUPER FAMICOM

SUPER J CUP SOCCER NEW 589F
ALCAHEST 589F
HAMMERING HARRY 539F
HOKUTO NO KEN 589F
DESERT FIGHTER 589F
SUPER R-TYPE III 589F
HUMAN GP N°2 589F
Y'S 4 MASK OF THE SUN 589F
GOEMON FIGHT 2 589F
FATAL FURY 2 589F
MEGAMAN X 589F
DRAGON BALL Z N°3 ACTION 629F
PROMO DU MOIS
FINAL FIGHT 2 199 F

SUPER NES

SUPER JAMES POND 2 349F
GP-1 399F
ACTRAISER 2 449F
ROCK'N ROLL RACING 499F
NBA JAM 529F
LUFIA 529F
SECRET OF MANA 529F
PALLADIN QUEST 529F
EQUINOX 529F
YOUNG MERLIN 529F
T.N.M.T FIGHTERS 529F
CLAY FIGHTER 529F
ART OF FIGHTING 529F
STAR WAR 2 (E.STRIKE BACK) 549F

MEGADRIVE

FORMULA ONE 389F
WIMBLEDON TENNIS 389F
NHLPA HOCKEY 94 389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 389F
SONIC PINBALL 429F
T.N.M.T WARRIORS 429F
ALADDIN 429F
LAND STALKER 429F
JUNGLE BOOK 429F
VIRTUA RACING 449F
ZOO 449F
ETERNAL CHAMPION 449F

NEO GEO

SAMURAI SHODOWN 1540F
FATAL FURY SPECIAL 1590F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

PC ENGINE GT 1450F
NEC DUO-R 2150F
NEO GEO SEULE 1990F
MEGA CD 2 FR + 1 JEU 1890F
MEGADRIVE 2 SEULE 590F
SUPER NINTENDO SEULE 690F
JOYSTICK NEO GEO 449F
MEMORY CARD 229F
ALIMENTATION 9V/1A 129F
2 JOYPADS INFRA-ROUGE MD 249F
2 JOYPADS INFRA-ROUGE SNIN 249F
ADAPATEUR FX 60 HZ 129F

NOMBREUX JEUX EN STOCK, N' HESITEZ A NOUS CONSULTER POUR DISPONIBILITE

REPARATION - MODIFICATION DE VOS CONSOLES, C' EST AU 48.05.48.23 CHEZ STOCK GAMES

MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

SNES - SNIN

SKY MISSION 149F
WWF WRESTLEMANIA 149F
UN SQUADRON 199F
CASTLEVANIA IV 199F
STREET FIGHTER 2 199F
ZELDA 3 199F
ROAD RUNNERS 199F
SUPER TENNIS 199F
SUPER SOCCER 199F
SUPER R-TYPE 199F
F ZERO 199F
GHOULS AND GHOSTS 199F
TORTUES NINJA 199F
PILOTWINGS 199F
ADDAMS FAMILY 199F
SUPER PROBOTECTOR 199F
ADVENTURE ISLAND 199F
JOE AND MAC 199F
E.D.F 199F
ANOTHER WORLD 249F
WING COMMANDER 249F
NCAA BASKETBALL 249F
STAR WARS 249F
AXELAY 249F
BUSTER BROS 249F
RUSHING BEAT 2 249F
MAGICAL QUEST 249F
SUPER ALESTE 249F
BART'S NIGHTMARE 249F
DRAGON'S LAIR 249F
AMAZING TENNIS 249F
STAR WING 249F
MARIO KART 249F
FATAL FURY 249F
BEST OF THE BEST 249F
SPIDERMAN 249F
MYSTICAL NINJA 299F
B.O.B 299F
YOSHI'S COOKIE 299F
NINJA BOY 299F

ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F 100 F SUR NEO GEO

JEUX A PARTIR DE 149F SUR SUPER NES SUPER SFC SUPER NIN

79F SUR MEGADRIVE

399F SUR NEO GEO

GRAND CHOIX DE JEUX

- NEC /CD DUO -
+ DE 200 TITRES - NEO GEO -
+ DE 40 TITRES - MEGADRIVE -
+ DE 200 TITRES - SUPER NINTENDO -
+ DE 300 TITRES

NOUS RACHETONS VOS JEUX SUR SFC/SNES/SNIN, MD, NEC, NEO GEO, AINSI QUE VOS CONSOLES. N'HESITEZ PAS A TELEPHONER.

NEO GEO

NAM 1975 399F
CYBER LIP 399F
MAGICIAN LORD 399F
SUPER SPY 399F
BLUE'S JOURNEY 399F
BASE BALL STAR 449F
BASEBALL 2020 449F
ALPHA MISSION 2 449F
NINJA COMBAT 449F
BURNING FIGHT 449F
JOY JOY KID 449F
KING OF THE MONSTER 449F
SENGOKU 499F
GHOST PILOT 499F
FATAL FURY 499F
TOP PLAYER GOLF 499F
CROSSED SWORD 499F
EIGHT MAN 599F
TRASH RALLY 649F
ROBO ARMY 749F
MUTATION NATION 749F
SOCCER BRAWL 799F
WORLD HEROES 799F
LAST RESORT 899F
ART OF FIGHTING 899F
THREE COUNT BOUT 949F
SENGOKU 2 949F
SUPER SIDE KICKS 999F
FATAL FURY 2 999F
WORLD HEROES 2 1099F
VIEW POINT 1199F

PROMOTIONS SUR LES JEUX NEC, NEC CD ROM, GAME BOY, GAME GEAR EN NEUF ET OCCASION

MEGA CD

SEWER SHARK 399F
SONIC 429F
NIGHT TRAP 429F
DUNE 429F
ECCO THE DAULPHIN 429F
SHERLOCK HOLMES 2 429F
THUNDERHAWK 429F
MICROCOSM 429F
SILPHEED 429F
DRACULA 429F
LETHAL ENFORCER 429F
DRAGON'S LAIR 429F

3 D O

3DO + 2 JEUX 5490F
DRAGON'S LAIR 499F
TOTAL ECLIPSE 499F
OUT OF THIS WORLD 499F
STELLAR SEVEN 499F
MAC DOG MC CREE 499F
WING COMMANDER 549F
MEGA RACE 549F

BON DE COMMANDE A RENVoyer à : STOCK GAMES 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
TOTAL + 30 F DE PORT			

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CP : _____ VILLE : _____ TEL : _____
REGLEMENT : _____ N° CARTE BLEUE : _____
CHEQUE MANDAT-LETRE DATE D'EXPIRATION : _____
CARTE BLEUE CARTE BLEUE SIGNATURE : _____

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

HORS-SERIE

Joypad

ASTUCES

Mania

**HOOK
ALADDIN
SHINOBI III
COOL SPOT
DUCK TALES II
ROAD AVENGER
LINK'S AWAKENING
LE LIVRE DE LA JUNGLE**

NOUVEAU

LES PLANS COMPLETS

MEGADRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • NES • SUPER NINTENDO • GAME BOY

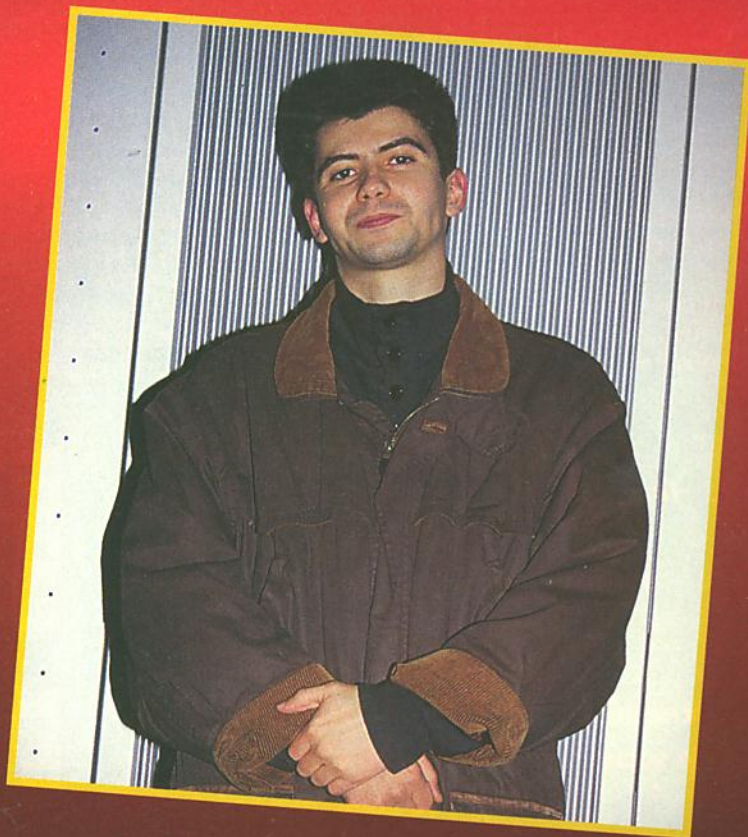
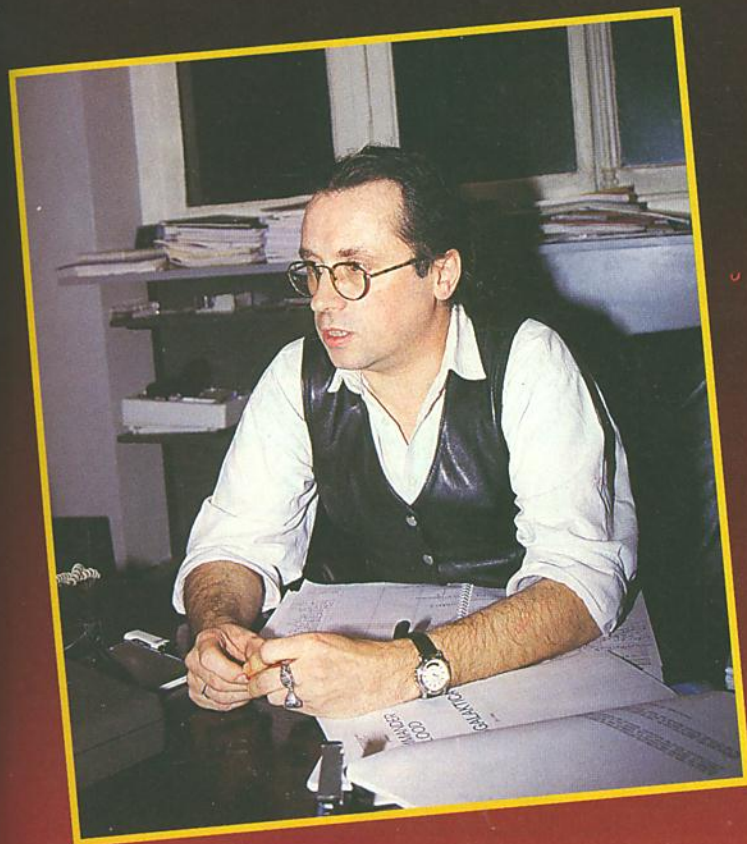


**Des tonnes de NOUVELLES Astuces, Cheat Mode, Codes Action Replay,
SUR DES CENTAINES DE JEUX**

EN VENTE DÈS LE 19 JANVIER, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

LES JEUX VIDÉO FRANÇAIS SÉDUISENT LE MONDE ENTIER

INTERVIEWS EXCLUSIVES
PHILIPPE ULRICH ET FRÉDÉRICK RAYNAL
CRÉATEURS DE LA "FRENCH TOUCH"



Philippe Ulrich et Frédéric Raynal? C'est qui ces deux-là?

Monsieur Ulrich, c'est l'âme de la création ludique et informatique française. D'Interceptor Cobalt sur l'antique ZX Spectrum à Dune sur Mega-CD, en passant par Crafton & Xunk sur Amstrad CPC et l'Arche du Capitaine Blood sur Atari ST, Philippe Ulrich est devenu un créateur plus que reconnu. Au cours de ses dix dernières années, il a apporté tellement au développement des jeux vidéo en France et, n'hésitons pas, dans le monde, que c'est un peu grâce à lui que d'autres créateurs comme Frédéric Raynal peuvent aujourd'hui réaliser des "jeux faits par des joueurs pour des joueurs".

Vous n'avez pas l'habitude de voir leurs noms et encore moins de les entendre parler: Joypad leur a ouvert ses colonnes pour que vous sachiez enfin qu'il existe en France des créateurs aussi importants que Shigeru Miyamoto, le père de Mario et Zelda, au Japon.



Peux-tu nous expliquer en quelques mots comment fonctionne Cryo ?

Cryo est un studio de création. C'est-à-dire que nous concevons des jeux, mais ne les éditons pas nous-mêmes. Nous travaillons en fait sur plusieurs projets à la fois et chacun d'entre eux est présenté à un éditeur. Celui-ci lui alloue un budget qui correspond à une avance sur royalties et qui sert à payer les différents intervenants : scénaristes, graphistes, programmeurs, musiciens, etc.

Quels sont les éditeurs qui "achètent" vos jeux ?

Virgin Games, Mindscape, Electronic Arts, Sega, Tengen, JVC...

Presque exclusivement des Américains ?

Eh oui ! Les projets actuels que nous recevons et sur lesquels nous travaillons sont assimilables

à de véritables films. Leurs scénarios peuvent contenir jusqu'à 400 scènes, soit trois fois la Guerre des Étoiles ! Nous faisons carrément appel à des gens du cinéma sur de tels projets : repérages, castings – il faut une vingtaine d'acteurs américains résidant à Paris – tournage... Et cela devient une véritable aventure car on ne sait pas ce que l'on va trouver comme difficultés techniques. Mais le vrai problème, c'est que lorsqu'on explique tout cela à des producteurs français, ils ne nous comprennent absolument pas. Alors qu'aux États-Unis, on tombe sur des gens qui trouvent ça génial et qui sont prêts à investir dans de tels projets. C'est réconfortant d'une certaine manière parce que nos idées et notre travail sont reconnus, mais on se rend compte que l'argent qui nous fait vivre provient d'investisseurs étrangers.

Certains éditeurs de jeux français réclament des fonds publics...

Ce n'est pas la politique de Cryo. Si l'argent qui nous fait travailler provient d'Hollywood, l'idée la plus astucieuse consiste alors à faire entrer cet argent dans les banques françaises pour qu'elles alimentent les créateurs français.

Est-ce que les jeux que vous concevez s'adressent au plus grand nombre ?

Le plus grand nombre ne peut pas apprécier ce que fait Cryo car cela demande une culture différente. Et si le jeu vidéo est une culture, celle-ci doit faire des fractures terribles entre les adolescents et leurs parents. Tout comme les Beatles ou les Rolling Stones ont été une révélation pour moi : à l'époque, mes parents ne comprenaient pas ce que je pouvais éprouver. Dans le domaine du jeu vidéo, c'est pareil : quand aujourd'hui, je montre ce que je fais à des gens qui sont nés avant la "culture jeux vidéo", ils ne comprennent pas.

Et comment es-tu "tombé" dans cette "culture jeux vidéo" ?

À l'origine, je suis musicien. Et j'ai toujours souhaité faire de la musique électronique : c'était une obsession. Quand le ZX81 est sorti, j'ai eu l'idée de m'en servir pour faire de la musique. Et puis je me suis mis à programmer des petits jeux. J'avais pour



Le studio de création de jeux vidéo français Cryo Interactive Entertainment est dirigé par trois personnes : Jean-Martial Lefranc, dit le Gestionnaire, Rémi Herbulot, dit le Programmeur et Philippe Ulrich, dit le Visionnaire. Personnage charismatique, Philippe Ulrich et la société qu'il a fondée il y a deux ans font l'objet de nombreux articles de presse écrite et même d'une émission de télévision (Envoyé Spécial, France 2, 6 janvier 94). Le digne représentant de la "french touch" nous a reçus dans ses locaux à Paris pour nous raconter comment il imaginait l'évolution du jeu vidéo et en particulier celle du jeu sur CD-ROM.

ULRICH, le Cryo... génie !

RAYNAL n'est plus seul dans le noir !

Depuis l'antique Sinclair ZX81 aux stations Silicon Graphics d'aujourd'hui, la principale passion de Frédérick Raynal, c'est la programmation. Après avoir développé un programme novateur pour générer et animer des objets en trois dimensions, il a signé l'un des jeux micros les plus marquants de ces dernières années avec Alone In The Dark. Aujourd'hui responsable d'Adeline Software, il raconte pour Joypad quel a été son parcours et lève un petit bout du voile sur sa nouvelle œuvre : L.B.A.



base d'Adeline est composée de Yaël Barroz, qui est graphiste, de Laurent Salmeron, programmeur, Didier Chanfray, graphiste, et de moi-même.

Quels jeux ont déjà été réalisés par Adeline Software ?

Pour l'instant, aucun. Adeline est une jeune équipe et nous travaillons depuis près d'un an sur un jeu qui a pour nom de code : L.B.A. Cela signifie Little Big Adventure, la "petite grande aventure", et c'est donc un jeu d'aventure que nous développons sur ordinateurs compatibles PC. Nous essayons d'y mettre toutes nos nouvelles idées par rapport aux jeux sur lesquels nous avons déjà travaillé par le passé.

D'où viennent les personnes travaillant chez Adeline Software ?

Nous nous sommes connus dans le cadre de la société Infogrames, basée dans la région

lyonnaise. Nous y avons travaillé sur divers projets à divers degrés. Pour trois d'entre nous, Didier, Yaël et moi-même, nous avons été réunis sur le projet Alone in the Dark. Rapidement, c'est un jeu d'aventure en 3 dimensions sur lequel nous avons

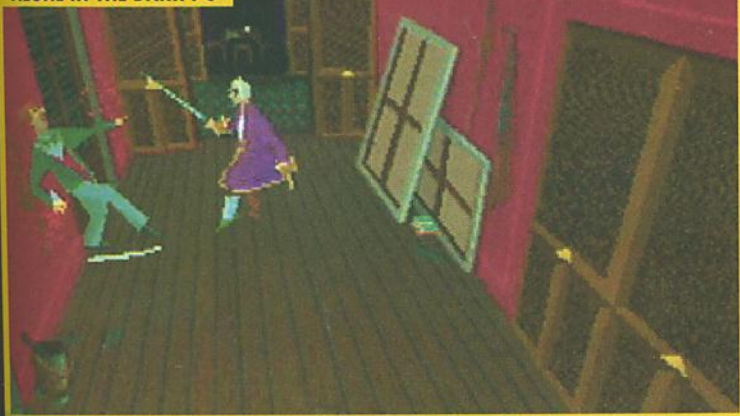
énormément travaillé et qui, je crois, a eu un énorme succès en France, mais aussi dans le reste du monde.

Nous avons quitté Infogrames à la fin de l'année 1992, alors que commençait le développement de la suite de Alone in

Frédérick, tu es un créateur de notoriété mondiale pour avoir développé un jeu très novateur sur micro-ordinateur, Alone in the Dark. Cependant, tu es moins connu du jeune public fan de consoles puisque ton nom ne figure pas encore sur une cartouche. Peux-tu te présenter ?

Bien. Je m'appelle donc Frédérick Raynal, j'ai 27 ans et je suis programmeur. Je travaille avec trois autres personnes au sein d'une société qui s'appelle Adeline Software. L'équipe de

ALONE IN THE DARK PC



CONSOLE GAMES

ACHAT-VENTE-ECHANGE-NEUF-OCCASION

HENIN-BEAUMONT 153 Rue E. Gruyelle 62110. Tél.: 21/76/23/10

LENS 102 bis Rte de Lille 62300. Tél.: 21/67/48/10 (Paris faire l'heure)

SUPER NINTENDO	N	O	MEGADRIVE	N
Console US	890	700	Console + Sonic	595
Console Fr + SF2 Turbo	990	750	Console + Aladdin	890
Accessoires	Tél.		Console + SF2'	1149
Batman Returns	190	150	Sonic Spinball	390
Final Fight 2	190	150	Eternal Champions	349
Hook	290	190	FIFA	390
Battle Toads	349	290	Formula One	375
Tiny Toons	349	249	Aladdin	390
Out of this World	349	249	Mortal Kombat	395
Super Probotector	390	249	SF2'	449
DragonBall Z 2	349	290	MEGA CD	
Mister Nutz	390	290	Mega CD + Prince of P	1890
DragonBall Z 3	690	Tel	Sylpheed	390
SF2 Turbo	490	350	Sonic CD	490
Mortal Kombat	449	350	Night Trap	449
Jurassic Park	449	350	Wonder Dog	250
Aladdin	449	350	NEO GEO	
Actraiser 2	490	350	Console + 1 jeu	2490
Secret of Mana	529	390	Blue's Journey	590
Empire Strike Back	549	390	Fatal Fury	790
Battle Toads D.Dragon	490	350	Fatal Fury 2	1290
Art of Fighting	549	390	Art of Fighting	1350
World Heroes	490	350	Super Side Kick	1350
Fatal Fury 2	649	Tel	Samourai Shodown	1490
Cantona	439	350	View Point	1490
Mario All Stars	389	300	Fatal Fury Special	1490

Pour les consoles, jeux Amiga CD, Jaguar, 3DO, Nintendo, Master System

GameBoy, Game Gear, Nec et autres, nous téléphoner au 21/76/23/10

Frais de port : Jeux : 20 F Console : 50 F

Carte de fidélité

ULRICH

projet de réaliser un Othello. Et un jour, l'importateur du ZX81, Direco, m'a annoncé qu'un autre type était en train de faire un Othello, en assembleur. C'était Emmanuel Viau. Nous nous sommes associés et Direco s'est proposé de nous racheter les petits programmes que nous faisons pour les proposer à la vente. Très vite, on a pris conscience que ce système n'était pas vraiment rentable et qu'il valait mieux que l'on édite nos jeux nous-mêmes. De là est née Ere Informatique. Et, riches de mon expérience musicale, nous avons dès le début décidé de nous adresser aux auteurs de logiciels comme à des artistes de maisons de disques.

"Ce qui m'intéresse, ce n'est pas de prendre un film et de le transposer en jeu, c'est de créer un univers inconnu et de le mettre dans un jeu."

C'est cette expérience musicale qui t'a poussé très tôt vers le support CD ?

Petit à petit, on acquiert une expérience. Et au fil du temps, on se rend compte que tout ce qu'on avait pu imaginer se réalise. Au bout d'un moment, on ne fait plus confiance qu'à ses propres pensées. On écoute ce qui vient de l'extérieur et on se fait sa propre idée. Quand j'ai eu l'idée de travailler sur CD-ROM, il y a trois ans, on m'a pris pour un fou. Le CD, c'est la Terre Promise. C'est une chance qu'il ne faut pas laisser passer.

Une chance ?

Oui ! La chance du CD-ROM, c'est de pouvoir montrer un autre type de produits étonnants et envoûtants, notamment à travers l'image. Pour moi, un bon produit doit être beau, agréable à jouer et procurer du plaisir. Il doit y avoir des renversements de situations qui suscitent en nous des émotions. Et on peut mettre sur un CD-ROM beaucoup plus

d'émotions que sur une cartouche de jeu. Celle-ci offre plus d'interaction parce qu'il s'agit de programmation et le programme prend peu de place. Le CD-ROM est plus "émotionnel" et apporte certaines choses telles que celles que l'on peut ressentir au cinéma : quand on voit l'attaque de l'Étoile Noire, on se dit qu'on aimerait bien être dans un tel engin et participer à l'action.

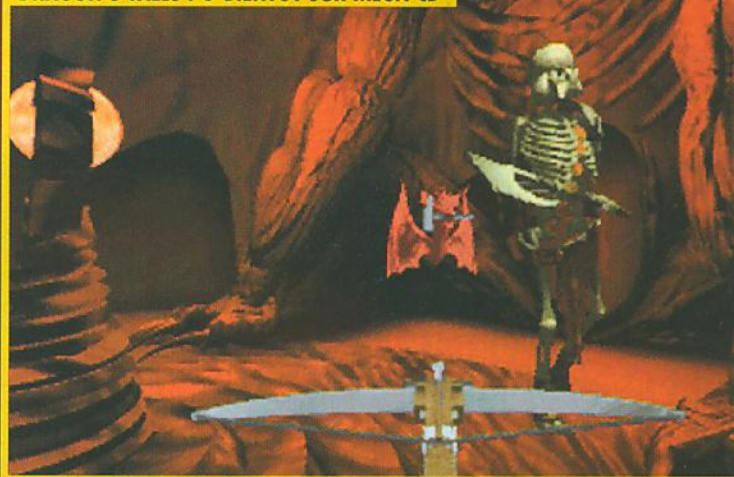
D'accord, mais du coup, on voit fleurir des "jeux filmés" décevants qui offrent peu d'action...

L'apport du CD, c'est de pouvoir faire du spectacle. La formidable capacité de stockage qu'offre le CD-ROM permet de contenir beaucoup d'images. Mais il ne faut pas pour autant que cette abondance visuelle soit utilisée au détriment du

"gameplay" comme c'est le cas de certains jeux. Ceux-ci font appel à beaucoup de moyens techniques et demandent donc des financements énormes, mais ce ne sont pas de vrais titres issus de la "culture jeux vidéo". C'est en fait le marketing qui prend le pas sur la création. Et toutes les opérations marketing destinées à promouvoir le CD-ROM vont, dans un premier temps, lui faire du tort. C'est vrai que ceux qui sortent de mauvais produits sur CD-ROM et "pompent tout le fric" des passionnés qui achè-



DRAGON'S TALES PC BIENTOT SUR MEGA CD



tent tous les premiers jeux CD sont un peu "criminels". Si on n'utilise pas à fond les capacités techniques de la machine qui exploite le CD-ROM et si l'on oublie que cette machine est avant tout un ordinateur qui doit contenir de la programmation et que c'est cette dernière qui induit l'interactivité dans un jeu, eh bien les gens ne seront en effet pas attirés par le CD-ROM.

Comment éviter cela ?

Il y a d'un côté les études de marché et les gens qui veulent vendre un produit et de l'autre côté, ceux qui créent ce produit. La création, c'est l'ensemble des idées qui viennent des auteurs, mais aussi des programmeurs, des graphistes, des musiciens. Ce qui m'intéresse, ce n'est pas de prendre un film et de le transposer en jeu.

MEGARACE PC BIENTOT SUR MEGA CD



the Dark, pour fonder Adeline Software, une filiale de Delphine Software.

On rappellera que Delphine Software est la société qui a, entre autres, édité Flashback, réalisé à Paris par l'équipe de Paul Cuisset sur Megadrive et micro-ordinateurs. Comment es-tu devenu créateur de jeux vidéo ?

Ah, disons que c'est une longue histoire d'amour. Je vais essayer d'être concis (rires). Je crois me souvenir que j'ai de tout temps été passionné par l'électronique et donc, naturellement par l'informatique quand les premiers kits permettant de créer des ordinateurs ont vu le jour.

Bien sûr, comme beaucoup de gens de ma génération et ceux de la précédente, j'ai été emballé par le ZX80, une machine infernale anglaise vendue en kit et par correspondance, qui a été mon premier véritable ordinateur.

Ensuite, et au début des années 80, mon père a ouvert un magasin de micro-informatique à Brives, la ville où j'ai grandi. C'est donc tout naturellement que je passais le plus clair de mon temps dans le magasin familial à pianoter sur tous les micro-ordinateurs de l'époque, notamment le ZX Spectrum - le grand frère des ZX80 et 81 - et sur les fameux Amstrad CPC. La découverte de l'informatique et de la programmation me passionnait tellement que je passais bientôt jour et nuit

dans un local que je m'étais aménagé, entouré de claviers et d'écrans.

Je réalisais des programmes que mon père commençait à vendre en boutique et je vivais, pensais, mangeais informatique. Par la suite, quand les premiers ordinateurs compatibles PC sont arrivés dans le magasin de mon père, je me suis mis à une programmation un peu plus évoluée. J'ai réalisé avec un ami un casse-briques, Popcorn, entièrement en assembleur, fortement inspiré d'Arkanoïd, dans lequel nous avons mis tout ce que nous désirions voir dans un jeu de ce style. Nous avons diffusé le programme gratuitement et je crois qu'il a bien dû faire le tour du monde.

Était-ce le début de la renommée ?

Oui et non. Disons que nous avons reçu des lettres en provenance du monde entier de gens qui avaient aimé notre jeu et cela nous faisait grandement plaisir. Nous avons même eu des articles élogieux dans la presse spécialisée. A la même époque, nous avons réalisé un serveur minitel avec 8 voies d'accès sur PC... C'est là qu'un beau jour, nous avons reçu un message de la société Infogrames qui nous proposait de travailler pour eux.

"Lorsque l'on voit les productions américaines ou japonaises, on constate que l'on a un style vraiment différent..."

Comment s'est passée cette période Infogrames ?

Sans trop m'étendre, disons que c'était mon premier vrai job. Il a fallu que je déménage de Brives vers Villeurbanne. J'ai commencé par des travaux de programmation pour adapter des jeux d'une machine vers une autre. Cela a duré quelques temps. Pendant mes heures de loisirs, je m'étais mis en tête de réaliser un programme générant et capable de gérer des objets complexes en 3 dimensions. A l'époque, on ne prenait un peu pour un original qui ne voyait que des objets en 3D dans les jeux. Un jour, Bruno Bonnel, le PDG d'Infogrames, nous a proposé un projet dont le nom était "In the dark". Je me suis proposé pour ce projet à condition que je puisse y utiliser mon programme pour générer des objets en 3D... Et beaucoup plus tard, Alone In The Dark a vu le jour.

Revenons sur le jeu que tu développes en ce moment, dont on ne sait que très peu de choses pour le moment. L.B.A. a été conçu pour être un jeu qui soit facilement adaptable sur d'autres machines ?

Oui. D'une part il y a ce qu'on appelle la version Deluxe, qui est la première version que

RAYNAL



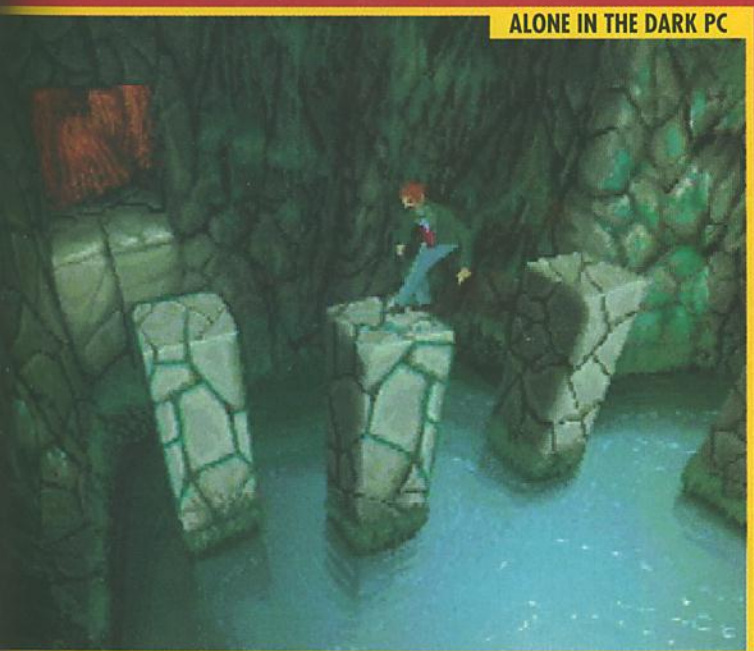
pour toutes les positions d'un personnage. Mais bon, pour le même jeu, le même esprit, le même look, et surtout la même façon de le voir et d'y jouer, L.B.A. est complètement portable sur d'autres machines. C'est pour cela que nous avons fait des graphismes isométriques dès le début. Pour simplifier, ce sont par exemple des bouts de décor que l'on dessine un par un et qui composeront une pièce ou un paysage une fois assemblés. Ainsi on peut les faire soit très jolis en haute résolution avec un travail de ray-tracing ; soit un peu moins jolis, avec moins de couleurs mais en gardant les formes et l'esprit du jeu. Cela nous permet de faire notre jeu sur un matériel très évolué jusqu'à quelque chose de relativement simple comme une console de jeu.

Que peut-on savoir d'autres à propos de L.B.A. ?

Pour l'instant, je ne vous en dirai pas plus sur le jeu en lui-même. Ce n'est qu'à partir du mois de février que nous commencerons à montrer quelque chose d'assez abouti.

Comment pourrait-on définir votre jeu ?

Disons qu'il a un peu le look de Landstalker sur Megadrive pour les graphismes en 3D isométriques, qu'il est dans le genre



ALONE IN THE DARK PC

nous développons sur compatibles PC. Dès le mois de janvier nous allons également travailler sur une version Megadrive. Il y aura une équipe supplémentaire chez Adeline Software qui s'y consacrera à plein temps. Donc, la version Deluxe affichera des graphismes en SVGA (une résolution de 640 par 480 en 256 couleurs) et en 3D temps réel, c'est-à-dire que tous les mouvements d'un personnage seront calculés et affichés en temps réel. Pour cet exemple, cela ne sera pas possible sur Megadrive.

Comment allez-vous pallier cela ?

Les graphismes seront remplacés par des sprites prédessinés

ULRICH



c'est de créer un univers inconnu et de le mettre dans un jeu. Il y a deux façons d'utiliser un CD-ROM : soit on lit les données de façon linéaire, soit on déplace la tête de lecture pour aller chercher ces données. Mais celle-ci met un certain temps à se déplacer lorsqu'elle lit un CD-ROM, ce qui a pour conséquence de casser l'action.

partie informatique (c'est le programme qui crée l'interactivité), l'ambiance sonore (la musique et les bruitages sont capitaux : ce sont eux qui envoûtent et fascinent le joueur) et, bien sûr, l'environnement graphique (images, vidéo).

Que penses-tu des "previews" dans les magazines spécialisés ?

"La chance du CD-ROM, c'est de pouvoir montrer un autre type de produits étonnants et envoûtants, notamment à travers l'image."

Le problème du CD-ROM, c'est sa lenteur ?

Oui. Il faut donc penser des programmes qui l'exploitent intelligemment. On peut tirer profit du déplacement de la tête de lecture : il suffit de le faire au moment où le joueur se déplace "physiquement" pour aller d'un endroit à un autre. Ce qui n'exclut pas l'utilisation de la vidéo, le tournage de comédiens ou de marionnettes. Et j'en arrive aux quatre éléments indissociables qui font, d'après moi, le succès d'un jeu sur CD-ROM : les textes (scénario, dialogues), la

C'est une arme à double tranchant. Cela fait de la publicité pour les jeux en cours de préparation, mais parfois trop longtemps à l'avance. Il y a un déphasage entre la sortie d'un jeu et sa présentation dans la presse : je comprends que l'on soit à la recherche de la nouveauté, mais lorsque la nouveauté est là, on en parle moins. C'est pourtant à ce moment-là que l'on devrait mettre en avant les jeux qui sortent. C'est ce que fait la "grande presse" (la presse généraliste, quotidienne, hebdomadaire,

etc., NDLR) : elle traite des sujets d'actualité, des produits qu'on trouve partout.

Comment vois-tu l'avenir de l'informatique ?

Moi, j'ai une vision cosmique de l'informatique. Personne ne peut prédire ce que sera le marché de la micro-informatique demain. Ce qui est sûr, c'est qu'elle sera intelligente et logique. Et qu'elle ira dans un sens. Les passionnés se comportent comme s'ils avaient entendu un appel. Quand on est atteint par le virus de l'informatique, c'est pour la vie. Les produits baissent en coûts et fascinent de plus en plus les masses. L'informatique s'introduit dans le travail de chacun. Non seulement, elle pousse les gens vers moins de travail, donc vers l'oisiveté, mais en plus elle les séduit.

Et l'avenir des jeux vidéo ?

Aujourd'hui, le jeu vidéo, c'est de la culture mondiale. C'est quelque chose qui s'adresse à l'ensemble de la planète : Européens, Américains, Japonais... Il faut que ça marche partout. Pour certains jeux, on est en train de tourner des "making of" qui sortiront en vidéo. Leur musique sera également disponible sur CD (comme c'est le cas avec Dune dont le CD audio, Spice Opera, a été édité par Virgin Records). Les gens n'imaginent pas l'évolution des techniques utilisées pour faire les jeux et encore moins les produits qui existeront dans deux ou trois ans. Moi-même, je n'imaginai pas il y a un an, c'est-à-dire quand on les a commencés, les produits qui sont en cours de développement chez Cryo !

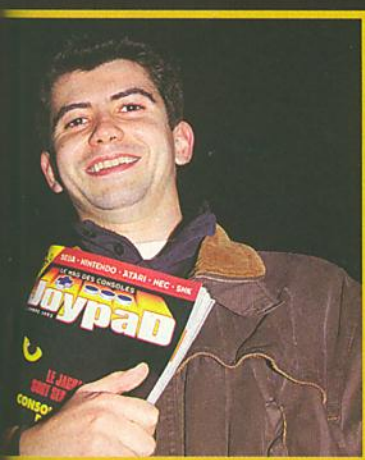
PROPOS RECUELLIS PAR ROBBY ET D. TEN

DRAGON'S TALES PC BIENTOT SUR MEGA CD



MEGARACE PC BIENTOT SUR MEGA CD





de Zelda sur Super Nintendo pour son côté mignon, et surtout pour la profondeur de jeu. Et que c'est un très grand jeu d'aventure dans lequel le personnage central pourra réaliser énormément de choses, mais dans lequel on pourra aussi simplement se promener pour le plaisir de la découverte. Cela était très important pour nous, d'offrir un jeu avec un monde cohérent dans lequel on peut se promener un peu partout.

Pour parler de consoles, que penses-tu des "monopoles" qu'entretiennent Sega et Nintendo sur les développements effectués pour leurs machines ?

Disons que ce n'est pas vraiment ma partie, mais bon, je trouve un peu dommage certaines choses. Par exemple, ces histoires de droits qu'un éditeur doit payer sur la production des cartouches, il faudrait que ça change. Mais tout cela est en train d'évoluer. Espérons que les machines à base de CD ne seront pas dans le même cas. Il ne faudrait pas que les constructeurs demandent des droits pour presser des CD... Il paraît que certains le demandent.. Je crois que si cela se passe ainsi, le marché n'avancera pas... Tout le monde peut presser des CD. J'imagine qu'une société comme Delphine Software, issue de Delphine Records, préfère presser les CD qu'elle va mettre dans le commerce plutôt que de payer des droits pour qu'un constructeur le fasse à sa place...

Mais bon, il y a une certaine évolution dans tout cela qui se fera selon le sens du marché. Et puis, mon métier n'est pas de parler d'argent mais de créer des jeux.

Tout cela ne t'influence pas pour créer des jeux sur telle ou telle machine ?

Disons que je ne m'en soucie pas trop, parce que je fais des jeux pour les joueurs et pour les gens qui ont des machines. Alors, je regarde un peu les machines qui pointent leur nez sur le marché, pour avoir la tendance. Ça va être par exemple des machines à base de CD-Rom suffisamment puissantes pour travailler en 3D ; bon, je pense alors à un certain type de jeu et quand les machines seront là, je ferai mon jeu dessus. Je ne veux pas tirer de plans sur la comète... Disons que je veux faire des jeux, je les fais sur les machines qui sont présentes en ce moment.

Tu te sens un peu investi, dirions-nous, d'une certaine "mission" pour prouver que les développements et la créativité française ont leur mot à dire dans l'univers des jeux vidéo ?

Bien, disons qu'il y a ce que Philippe Ulrich a dit : il y a une certaine "french touch", notamment dans le graphisme. Chez nous, c'est Yaël, qui est une femme et qui apporte une sensibilité différente dans nos graphismes. Mais bon, là c'est peut-être parce que c'est un style plus féminin plutôt qu'un style français. Il est vrai que lorsque l'on voit les productions américaines ou japonaises, nous constatons que nous avons vraiment un style propre, différent.

Il y a peut-être une façon différente de travailler en France, quand on voit des sociétés américaines ou japonaises capable d'aligner jusqu'à cinquante personnes sur un seul projet ?

RAYNAL

Oui, là, ce côté usine, je ne veux pas en entendre parler. Il n'y a peut-être qu'en France où l'on peut rester "petit" avec quelqu'un comme Paul De Senneville (PDG de Delphine Records et Delphine Software, NDLR) qui va nous dire "vous êtes des créateurs et vous réalisez VOTRE projet". Là, il n'a pas été question d'intégrer la société Delphine Software existant déjà, auquel cas il nous aurait fallu migrer vers Paris. Delphine nous a permis de créer notre propre studio de développement, chez nous dans la région lyonnaise, et a mis à notre disposition des moyens nous permettant réellement de nous exprimer. C'est quelque chose que nous avons eu la chance de trouver en France, et j'espère que d'autres créateurs pourront à l'avenir travailler comme nous le faisons ou comme cela se fait chez Cryo à Paris.

Es-tu sensible aux modes, à la montée en puissance des héros japonais dans la culture des jeunes européens, l'influence de la musique ?

J'y suis sensible, oui ; mais nous n'essayons pas d'en tenir compte forcément. En fait, nous avons des idées bien précises de ce que nous voulons faire. Pour le peu que vous connaissez de L.B.A., vous avez pu vous rendre compte que cela ne ressemble pas à grand chose de déjà existant.



NOUVEAU
36 70 13 37



Le service des consoles échanger, acheter, vendre des consoles et des jeux. Les prix les plus fous !

GEANT !
36 68 01 00

AVEC **BUGS BUNNY**

LE MEILLEUR JEU DU MONDE !!!

Joue comme sur ta console et gagne des pin's, des T-shirts et des consoles 16 bits

TM & © WARNER BROS INC.

SUPER
36 68 2001

JOUE AVEC **BATMAN**



Cumule tes points et choisis toi-même ton cadeau **3615 BATMAN**

NOUVEAU
36 65 11 07

Pars à l'aventure avec **INDIANAJONES™**

Des milliers de cadeaux !



RAYNAL

tant. Je veux dire que ce n'est pas directement inspiré des dessins animés japonais par exemple. On pourra dire que notre jeu ressemble peut-être à Zelda parce qu'il a un style "mi-gnon", et encore...

Je veux éviter ce genre d'inspiration trop évidente, et je mets tous les films, dessins animés ou héros japonais dans le même sac, pourtant je suis un fan d'Akira par exemple parce que je trouve cela assez génial... Mais stop ! On va plutôt essayer de changer un peu de ce style dominant. Alors, soit nous serons marginaux parce que nous avons fait quelque chose de trop différent, et c'est le gros risque car nous pouvons nous planter complètement, soit ça deviendra la mode, et c'est tant mieux pour nous, et nous ferons peut-être autre chose après... En fait, nous n'avons pas vraiment de règles. Quand j'ai pensé à L.B.A. j'étais encore sur le développement d'Alone in the Dark, je voyais certains éléments d'un jeu sans règles bien précises. J'ai la chance de pouvoir le réaliser maintenant, je ne me fais pas de règles, je suis très instinctif en fait...

On retrouve cette volonté de vouloir créer des jeux faits par des joueurs pour d'autres joueurs ?

Oui, encore une fois, c'est tout à fait ça... L'informatique nous permet de créer des univers,

profitons-en sans chercher à refaire forcément ce que nous connaissons déjà.

Il est important pour toi d'aller sur les salons de jeu, de voir d'autres éditeurs, de les recevoir, de parler de leurs projets ?

Je ne m'occupe pas trop de ça... Ce que je vais voir, ce sont les présentations de nouvelles machines, par exemple fin décembre j'étais à Londres pour assister à une conférence développeurs sur la Playstation de Sony... Bien sûr, j'essaie aussi de voir, dans le cadre de certains salons, les jeux qui se font ; si un autre développeur conçoit un produit similaire au mien, il faut que je puisse ré-

"Manic Miner, une sorte de Mario avant Mario, Alien 8, dont la représentation graphique 3D était très novatrice, j'espère que l'on éprouvera dans L.B.A. le plaisir que j'ai eu à jouer avec ces antiquités"

agir.. Ou ne serait-ce que pour essayer de comprendre une technique de programmation utilisée de façon particulière... J'ai par exemple observé la façon dont étaient gérés les éclairages des objets en 3D dans Elite 2, j'ai compris que le programmeur avait utilisé une technique assez simple et obtenait un bon rendu... C'est l'intérêt d'un programmeur ou d'un créateur qui observe ce qui se fait pour engranger des bouts d'idées. J'aime bien voir un peu tout ce qui se fait, mais... Je ne sais pas comment

dire... C'est peut-être un peu prétentieux, mais j'ai mes idées et à chaque fois que je vois les réalisations des autres, je trouve que j'ai de bonnes idées. Je reconnais évidemment toutes les idées mais je préfère ce que j'ai envie de faire moi plutôt que ce que je vois chez les autres. Bon, pourvu que ça dure... Pour l'instant, il y a eu Alone in the Dark et Popcorn, qui sont les deux jeux où j'ai vraiment réalisé ce que je voulais faire...

Et puis il y a la chance de travailler avec des gens qui vont dans ton sens...

Oui, bien sûr et heureusement ! Il ne faut surtout pas oublier que je ne suis pas tout



On peut retrouver tes inspirations dans des jeux qui t'auraient marqué par le passé ?

Heu... Je ne sais pas. Dans les jeux qui ont pu me marquer, il y a Manic Miner sur le Spectrum de Sinclair. C'était une sorte de Mario avant Mario. J'ai énormément joué avec ce jeu.

Et des jeux d'aventures dans lesquels tu aurais inconsciemment repris des idées de Alone in the Dark ?

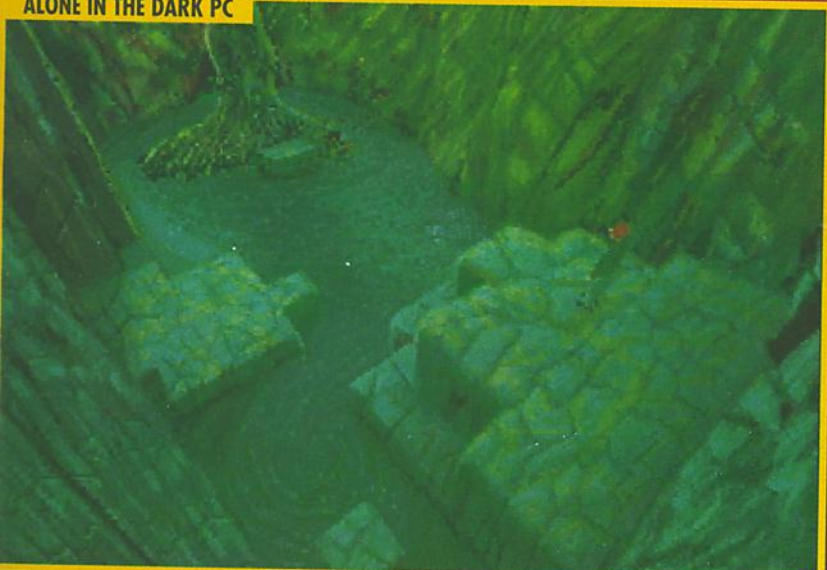
Oui, il y a Alien 8, toujours sur le Spectrum de Sinclair puis l'Amstrad CPC. C'était un gigantesque jeu d'aventure où l'on dirigeait un robot à l'intérieur d'un immense vaisseau spatial. Sa représentation graphique 3D isométrique était très novatrice à l'époque. Dans chaque pièce du vaisseau, il y avait des monstres à éviter ou des casse-têtes à résoudre pour progresser. J'espère que l'on éprouve dans nos jeux le plaisir que j'ai eu à jouer avec ces antiquités.

Bien, nous avons hâte de voir L.B.A. sur nos machines préférées Frédéric. Rendez-vous côté de Lyon pour une présentation détaillée du jeu dans quelques mois ?

Avec plaisir...

PROPOS RECUEILLIS PAR ROBB

ALONE IN THE DARK PC





ULTIMA games

1ère chaîne de magasins
de jeux vidéo neuf et
d'occasion en France !!!

• 57, av des Gobelins, PARIS 13ème - Tél. : 47 07 33 00 (Métro : Place d'Italie)

• 5, bld Voltaire, PARIS 11ème - Tél. : 43 38 96 31 (Métro : République)

3 DO

3 DO 5 990 F

JEUX :

ANOTHER WORLD.....	395 F	NIGHT TRAP.....	395 F
BATTLECHESS.....	395 F	STELLA 7	395 F
DRAGON'S LAIR.....	395 F	TOTAL ECLIPSE.....	395 F
MAD DOG.....	449 F		

ATARI

ULTIMA a été nommé plusieurs années de suite "Meilleur distributeur" par ATARI France. Tout notre matériel est en version française, garanti 1 an par ATARI.

JAGUAR

1ère console de jeux 64 bits (Pas de ralenti, 68 millions de couleurs, mapping, 850 millions pixels par seconde, morphing).

Du jamais vu ! Merci ATARI ! Quel cadeau de Noël !!!

JAGUAR + CYBERMORPH 1 790 F

JEUX DISPONIBLES ENTRE 300 ET 600 F

- CHECKERED FLAGG II : *Mieux que Virtual Racing,*
- ALIEN VS PREDATOR : *Exceptionnel, du jamais vu !*
- TINY TOON : *Ca va très vite...*
- CRESCENT GALAXY : *Shoot them up,*
- CYBERMORPH : *Star Fox par 10,*
- RAIDEN : *Shoot them up,*
- DINO DUNES : *Des dinosaures réels.*

*** NOUS REPRENONS VOS ANCIENNES CONSOLES ET JEUX EN DÉDUCTION DE VOTRE ACHAT D'UN JAGUAR**

ATTENTION : Il n'y en aura pas pour tout le monde pour Noël !!!

LYNX 490 F

LYNX + BATMAN 790 F

ULTIMA Boutiques Province

NOUVEAU

• Valence 11, avenue Pierre Semard 26000
Tél. : 75 81 56 47

• Rochefort 127 bis, rue Louis Thiers 17300 Tél. : 46 99 81 25

• Marseille 26, rue de la Palud 13001 Tél. : 91 33 24 25

• Mulhouse 13, rue de Hugwald 68000 Tél. : 89 66 37 37

• Perpignan 2, rue Lafayette 66000 Tél. : 68 56 76 20

• Tours 97, avenue Grammont 37000 Tél. : 47 64 51 51

• Bastia 3, rue St François 20200 Tél. : 95 31 68 70

• Juan Les Pins 14, avenue Maupassant 06160 Tél. : 93 61 10 21

• Aix En Provence 40, cours Sextius 13100 Tél. : 42 27 59 49

• Nîmes 4, rue des Greffes 30000 Tél. : 66 76 16 16

• Blois 48, rue Beauvoir 41000 Tél. : 54 74 44 52

• Grenoble 4, rue des Bergers 38000 Tél. : 76 64 06 11

Tél. : 93 61 10 21

Tél. : 42 27 59 49

Tél. : 66 76 16 16

Tél. : 54 74 44 52

Tél. : 76 64 06 11

NEO GEO

ULTIMA est le 1er point de vente, nous sommes agréées par Guillemot (importateur officiel). Tout notre matériel est en version française et garanti 1 an.

NEO GEO + câble péritel + manette .. 2 490
NEO GEO + 1 jeu du choix (690 F) ... 2 990

Pour tout achat d'une console + 1 jeu, nous vous offrons un échange gratuit de votre jeu

JEUX	OCCASION	NEUF	JEUX	OCCASION	NEUF
2020 SUPER BASEBALL	499 F	710 F	LEAGUE BOWLING	399 F	690 F
3 COUNT BOUT	999 F	1490 F	MAGICIAN LORD	399 F	690 F
ALPHA MISSION II	699 F	950 F	MUTATION NATION	899 F	1190 F
ART OF FIGHTING	1099 F	1490 F	NAM 75	399 F	590 F
BASEBALL STAR PROFESSIONALS	399 F	590 F	NINJA COMBAT	499 F	690 F
BASEBALL STARS II	899 F	1290 F	NINJA COMMANDO	899 F	1290 F
BLUE'S JOURNEY	399 F	590 F	RIDING HERO	399 F	790 F
BURNING FIGHT	499 F	950 F	ROBO ARMY	799 F	1090 F
CROSSED SWORD	399 F	690 F	SAMOURAI SHADOW	1399 F	1690 F
CYBER LIP	399 F	690 F	SENGOKU	499 F	790 F
EIGHT MAN	599 F	790 F	SENGOKU II	1099 F	1490 F
FATAL FURY	699 F	990 F	SOCCER BRAWL	799 F	990 F
FATAL FURY II	1199 F	1490 F	SUPER SIDEKICKS	1199 F	1490 F
FOOTBALL FRENZY	799 F	990 F	SUPER SPY	399 F	590 F
GHOST PILOT	399 F	590 F	THRASH RALLY	699 F	990 F
JOY JOY KID (PUZZLED)	399 F	690 F	TOP PLAYER GOLF	399 F	790 F
KING OF THE MONSTERS	499 F	690 F	VIEW POINT	1290 F	1690 F
KING OF THE MONSTERS II	899 F	1290 F	WORLD HEROES II	1199 F	1490 F
LAST RESORT	1099 F	1360 F	FATAL FURY Edition news		

CADEAU : Pour tout achat de 3 jeux neufs sur une période d'un an, nous vous offrons un jeu.
Pour 4 échanges, nous vous offrons un échange gratuit. Demandez votre carte de fidélité.

ACHAT : Nous achetons consoles et jeux comptant ou en bon d'échange.

Exemple : NEO GEO : **1090 F** SUPER SIDE KICK : **700 F**

ECHANGE : Echangez vos jeux pour 100 F (+ de 50 jeux)

ULTIMA - REPUBLIQUE
 5, bld Voltaire - PARIS 75011
 Tél. : 43 38 96 31
 Fax : 43 38 11 86
 Métro : République

ULTIMA - Gobelins
 57, av des Gobelins - PARIS 75013
 Tél. : 47 07 33 00
 Ouvert tous les dimanches de 14 H à 18 H
 Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
 21, rue Turin - PARIS 75008
 Tél. : 42 94 97 14
 Ce magasin ne vend pas de jeux et matériels neufs
 Métro : Turin/Rome/Liège

SEGA

- MEGADRIVE fr* + câble péritel + 2 manettes 499 F
- MEGADRIVE 2 690 F
- MEGADRIVE fr* + 1 jeu au choix parmi sélection 549 F
- MEGADRIVE CD 2 + 1 jeu 1990 F

NINTENDO

- Toutes nos consoles sont françaises, garanties 1 an par NINTENDO FRANCE
- SUPER NINTENDO + 1 JEU AUX CHOIX * 690 F
 - SUPER NINTENDO + MARIO ALL STARS 990 F
 - SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO... 1090 F
 - GAME BOY seule 299 F

ACHAT

Nous ACHETONS COMPTANT ou en bon d'échange tous vos jeux et consoles au PLUS HAUT COURS du marché.

ACCESSOIRES PROMO -50%

- PRO 2 : Joypad + tir auto + ralenti + paddle 69 F
 - ADAPTATEUR : Cartouche Japonaise et USA 49 F
 - STREET FIGHTER 2 : Joypad pour jeux baston, 6 boutons 99 F
 - MEGADRIVE PAD origine : 49 F
 - MEGADRIVE PAD sans fil : 259 F
 - JOYSTICK PRO 5 : Joystick arcade, fighter 6 boutons 259 F
- + de 30 autres accessoires sont disponibles, nous avons tout !!!**

ACCESSOIRES PROMO -50%

- ADAPTATEUR UNIVERSAL :** (AD29) permettant d'utiliser cartouche US/SAP/Fr sur toute console Française et autres..... 69 F
- DYNA-1 : Joypad auto fire, ralenti 69 F
 - JOYSTICK 6 boutons : Toutes fonctions 69 F
 - PRO 5 : Joystick arcade professionnel 259 F

PROMO GENIALE :
 Pour tout achat d'un jeu neuf**, nous vous offrons un adaptateur universel pour cartouche Jap/USA ou une remise de 50% sur le DYNA-1 soit 35 F le joypad

PROMO GENIALE :
 Pour tout achat d'un jeu neuf, nous vous offrons un adaptateur cartouche Jap/USA ou une remise de 50% sur la PRO 2 soit 35 F le joypad

JEUX NEUFS	JEUX D'OCCASION	JEUX CD
ASTEROID BAT 399 F	ALTERED BEAST 79 F	Jeux français :
ARMED AGASSI 399 F	SONIC 79 F	DUNE 449 F
BALLOON (NEW) 449 F	CYBERBALL 79 F	FINAL FIGHT 399 F
BATTLE 399 F	STREET OF RAGE 99 F	JAGUAR 379 F
BEST OF THE BEST (NEW) 449 F	DONALD 119 F	BATMAN RETURN 229 F
BIBBY (NEW) 349 F	WORLD CUP ITALIA 119 F	BATTLETOADS FR 449 F
COOL SPOT 349 F	SHADOW DANCER 119 F	BOMBERMAN 499 F
DAVIS CUP (NEW) 449 F	SHINOBII 119 F	COOL SPOT 499 F
DOCK HOCKEY 199 F	ESWAT 349 F	CANTONA FOOTBALL 349 F
EUROPEAN SOCCER 349 F	STRIDDER 119 F	DRAGON BALL Z II 399 F
FATAL FURY 349 F	MICKY 119 F	DRAGON BALL Z III 399 F
FLY 399 F	AQUATIC GAMES 119 F	FATAL FURY 199 F
FLASH BACK 349 F	BATMAN 149 F	FINAL FIGHT 229 F
FORMULA ONE (NEW) 399 F	FIGHTING MASTER 149 F	GOOF TROOP FR 449 F
GENERAL CHAOS (NEW) 419 F	IMMORTAL 149 F	JURASSIC PARK 539 F
HELL 449 F	MADASH 149 F	MACROS 589 F
JURASSIC PARK (NEW) 399 F	SONIC 2 149 F	MARIO ALL STARS FR 389 F
LARGE STRIKE 349 F	SHADOW OF THE BEAST 149 F	MARIO PAINT FR 389 F
LAND STALKER (NEW) 449 F	E A HOCKEY 199 F	MEGAMAN X 589 F
MARBLE MASH 249 F	MICKY AND DONALD 199 F	MORTAL KOMBAT 549 F
MARITAL KOMBAT (NEW) 449 F	SPLAFTER HOUSE II 199 F	MR NUTS 499 F
MARIO KART (NEW) 449 F	TALESPIIN 199 F	RANMA 1/2 et II 449 F
SHINING FORCE II 499 F	TAZMANIA 199 F	RUSHING BEAT 149 F
SHINY PINBALL 399 F	THUNDER FORCE III 199 F	SIM CITY FR 389 F
STREET OF RAGE II 349 F	BULLS LAKERS 249 F	STAR WARS 349 F
SPIDERMAN X MAN 399 F	ECCO LE DAUPHIN 249 F	STAR WINGS FR 299 F
TINY TOONS 349 F	NHLPA HOCKEY 93 249 F	SOUL BLADER 189 F
TORNADO NINJA 349 F	STREET OF RAGE 249 F	SILPHEED 549 F
TORNADO TOURNEMENT 449 F	COOL SPOT 299 F	STREET FIGHTER II TURBO FR 489 F
TRAPPER (NEW) 449 F	FATAL FURY 299 F	STAR WARS II 549 F
ULTIMATE SOCCER 399 F	FLASH BACK 299 F	TINY TOONS 349 F
WARRIOR 399 F		ZELDA 349 F
WARRIOR (NEW) 449 F		

PROMO STREET FIGHTER II + Manette fighter 599 F

JEUX D'OCCASION

JEUX NEUFS	JEUX D'OCCASION
ASTERIX 399 F	STREET FIGHTER II Fr 199 F
ACTRAISER II 549 F	RUSHING BEAT Fr 199 F
ART OF FIGHTING 499 F	SUPER TENNIS Fr 239 F
BASTAR 589 F	SUPER SOCCER Fr 239 F
BATMAN RETURN 229 F	ADDAMS FAMILY Fr 239 F
BATTLETOADS FR 449 F	PILOT WINGS Fr 239 F
BOMBERMAN 499 F	KICK OFF Fr 239 F
COOL SPOT 499 F	SUPER PROBOTOCTOR 239 F
CANTONA FOOTBALL 349 F	AXELAY Fr 299 F
DRAGON BALL Z II 399 F	STARWARS Fr 299 F
DRAGON BALL Z III 399 F	ZELDA 299 F
FATAL FURY 199 F	CASTELVANIA Fr 299 F
FINAL FIGHT 229 F	ANOTHER WORLD Fr 299 F
GOOF TROOP FR 449 F	MARIO KART Fr 349 F
JURASSIC PARK 539 F	STAR WINGS Fr 349 F
MACROS 589 F	DRAGON BALL Z II 349 F
MARIO ALL STARS FR 389 F	STREET FIGHTER II TURBO 390 F
MARIO PAINT FR 389 F	
MEGAMAN X 589 F	
MORTAL KOMBAT 549 F	
MR NUTS 499 F	
RANMA 1/2 et II 449 F	
RUSHING BEAT 149 F	
SIM CITY FR 389 F	
STAR WARS 349 F	
STAR WINGS FR 299 F	
SOUL BLADER 189 F	
SILPHEED 549 F	
STREET FIGHTER II TURBO FR 489 F	
STAR WARS II 549 F	
TINY TOONS 349 F	
ZELDA 349 F	

PROMO DRAGON BALL Z 7 Jap + Manette 399 F

ACTION REPLAY 299 F
TERMINATOR X 299 F

ECHANGES

Echangez vos jeux à partir de 50 F, plusieurs milliers de jeux vous attendent !!!

CADEAU :
 Pour 4 échanges par an, le 5ème est gratuit.

- * Parmi une sélection NINTENDO/ULTIMA
- ** Sauf jeux français et jeux promotions, sélection NINTENDO
- * Les promotions ne sont pas cumulables
- * Les prix et promos peuvent varier pour les boutiques de province. Certaines agences rachètent uniquement en bon d'achat. 4 jeux achetés, 1 gratuit uniquement sur Paris. Veuillez contacter votre agence.

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
 5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Thierry

Nom Prénom

Adresse complète :

Tél. (obligatoire) :

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

CHEQUE CARTE BLEUE

DATE D'EXP.

DATE SIGNATURE

POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NEUFS OU D'OCCASION SUR MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, GAME BOY, GAME GEAR, LYNX, MASTER SYSTEM, NES, NEC, SUR UNE PERIODE D'UN AN, NOUS VOUS OFFRONS GRATUITEMENT UN JEU DE VOTRE CHOIX !!!

A lors que le superbe Secret of Mana (testé sous le doux nom de Légende de l'Épée Sacrée dans le Joypad 24) vient de sortir, voici Paladin's Quest, un jeu frappé du logo d'Enix. Toute cette histoire part d'un personnage stupide du genre "t'es pas cap' d'aller dans la tour maudite de la montagne qui tue". Qui dit "personnage stupide", dit "compagnon de jeu de faible intelligence". Après avoir découvert les divers niveaux et les étages de la tour, le héros, un jeune Chezni âgé de treize ans (que vous pourrez nommer selon vos goûts en Max, Edouard, Philibert, Chérubin ou tout ce qui vous passe par la tête) se retrouve face à un puzzle fort étrange. Curieux de nature (moi, c'est Granit ma nature), Chezni enclenche par mégarde un mécanisme ultra complexe qui libère tous les pires ennemis de la planète Lennus ! C'est ce qu'on appelle une gaffe, ou bien une bavure ! Suite à cet incident pour parler "à la TFI", Chezni doit réparer les dommages occasionnés. C'est à ce moment que votre quête commence ! Visitez les deux continents ennemis, apprenez tous les sorts, rencontrez de nouveaux personnages, louez des mercenaires si besoin est et faites main-basse sur une montagne de trésors ! Vin d'ailleurs. Ça c'est de l'aventure mon gars.

PALADIN'S QUEST

EDITEUR • ENIX

GENRE • ROLE

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

4 SAUVEGARDES

GRAPHISME 11

ANIMATION 15

MANIABILITE 16

SON/BRUITAGE 15

GLOBAL
77%

VU CHEZ CONSOLE+ GAMES & JAMMY



😊 Pour ceux d'entre vous qui connaissent la Megadrive et ses nombreux jeux, sachez que Paladin's Quest ressemble, dans son système de jeu, au génialissime, j'y crois pas, super, Phantasy Star III. On suit sa file de personnages sur la carte gigantesque et dans les villages, les combats se déroulent comme si vous suiviez la mêlée de vos propres yeux. Rien à voir, donc, avec le système des Final Fantasy. Même si l'histoire est intéressante, on regrette qu'il n'y ait pas plus de rebondissement (comme dans les Final Fantasy). Bien sûr, Paladin's Quest, c'est le genre de jeux que l'on commence, et que l'on a beaucoup de mal à arrêter ! C'est le syndrome du "Mais qu'est-ce qu'il y a derrière cette porte?". Dommage que l'aventure ne soit pas plus riche, que les graphismes n'assurent pas plus.. Paladin's Quest aurait alors pu faire partie de ces jeux qui sont à se pulvériser la boîte crânienne contre la niche du chien ou le casque de Senna. Ben voui, c'est dommage. T.S.R.



On retrouve un système de combat identique au Phantasy Star III de la Megadrive. Rien à voir avec les Final Fantasy ou Secret of Mana.



Passage dans le village, alors que vous n'avez avec vous qu'une seule compagne. Vous pourrez trouver encore deux autres aventuriers qui vous aideront ! Travail à quatre... travail à abattre ! Dans le village, vous trouverez comme d'habitude armes et nourriture. Pour la sauvegarde, allez donc à l'auberge.

L'ENIX RENAIT TOUJOURS DE SES CENDRES

Enix, un nom très prometteur qui nous avait déjà fait :

ACTRAISER, le célèbre jeu d'action/réflexion. Un pur chef d'oeuvre, et toujours une référence à 97 % dans le Joypad n° 17.

SOULBLADER, l'un des meilleurs titres d'action/aventure sorti dans notre beau pays (oh, ouï) sous le nom de SoulBlazer. 96 % dans le Joypad n° 17.

EVOLUTION, un soft bien étrange, et surtout assez difficile qui, comme son nom l'indique, vous proposait de suivre le long (et pas toujours rigolo) chemin de l'évolution humaine. 76 % dans le Joypad n° 12.

ACTRAISER 2, le beat-them-up haut en couleurs, avec des sons fantastiques. Très artistique. Testé dans le Joypad n° 26.

FANTASTIC STORY OF GAIA (ou Gia Gensoo Ki), le frère de Soulblader, génial et surtout hyper beau. Testé dans le présent numéro.



- Une très bonne ergonomie.
- Une quête bien longue, comme Enix sait les faire.



- Les graphismes assez médiocres.
- L'aventure se révèle en fin de compte assez linéaire.
- Les monstres qui viennent combattre sans prévenir.

VERSION
JAPONAISE

IMPORT

Super Famicom

EDITEUR • TAKARA

GENRE • BASTON

TEXTE A L'ECRAN

JAPONAIS

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 7

NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2 (SIMULTANE)

CONTINUES

INFINIS

GRAPHISME 17

ANIMATION 17

MANIABILITE 16

SON/BRUITAGE 12

GLOBAL

83 %

VU CHEZ COIN UP
ET JAMMY

OKARI, LEGENDARY NINGEN,
RETURN !



Voici l'amélioration : le mode de combat est enfin crédible ! C'est excellent.

nippon, pour qu'on n'y pige rien du tout. De toute façon, pas besoin de sortir de Saint-Cyr pour comprendre un jeu de baston, alors... On retrouve, avec cette cartouche de 20 MB, tous les personnages et tous les coups de la version NEO GEO. Surprise assez agréable, cette adaptation a été enrichie de deux modes de jeu supplémentaires, un mode "Street Fight" et un "Battle Royal". Avec le premier de ces nouveaux modes, vous pourrez sélectionner votre guerrier parmi les huit combattants principaux (donc tous, sauf les boss). Ensuite, vous

pourrez choisir d'aller où bon vous semble, aussi bien chez Andy que chez Krauser, ou Billy Kane ! Le mode Battle Royal est également très intéressant, puisqu'il vous permettra de composer des équipes qui s'affrontent dans toute une série de matches !

FATAL FURY II



😊 Après le tout premier Fatal Fury de la Super Famicom, le pire

était à prévoir, surtout lorsque Takara était encore dans le coup. Pourtant, cette cartouche (de 20 MB !) est assez réussie. Premièrement, impossible de ne pas admettre que les graphismes ont été soignés un minimum. Ce n'est certes pas de la NEO GEO, mais ça assure. Pour ce qui est de l'animation où bien encore de la maniabilité, on ne peut pas se plaindre. Les coups, même les plus puissants, sont faciles à réaliser, et les combattants s'en foutent plein la tronche sans que le jeu ne ralentisse ou que les sprites clignotent. Seul bug au programme : les sons. Les bruitages, aussi bien que les voix digits et les musiques (reprenant les thèmes de la version NEO GEO) sont bien manqués. Un bon soft de baston qui vient se classer après Street Fighter II Turbo et Mortal Kombat.



La notice, bien qu'en japonais, vous explique parfaitement comment réaliser tous les principaux coups spéciaux ! De quoi ne pas perdre de temps et vous éclater tout de suite !



T.S.R.

♥ Des graphismes de bonne facture.
♦ Deux modes de jeu supplémentaires.



♦ Côté sonore, c'est plutôt raté...
♦ Dommage !

♦ Le combat sur deux plans est là.

Les derniers boss de ce fantastique jeu de baston ! Même si l'on reconnaît la musique originale de Krauser, elle n'a pas la pêche de la version NEO GEO. Il faut bien l'avouer, en règle générale, les sons de cette version sont très médiocres.



VERSION
JAPONAISE

IMPORT

Super CD Rom 2

LE PREMIER JEU PSYCHÉDELIQUE

EDITEUR • MASAYA NCS

GENRE • SHOOT EM UP

DIFFICULTE • FACILE

NOTICE

JAPONAIS

NOMBRE DE NIVEAUX • 6

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • INFINIS

GRAPHISME 18

ANIMATION 17

MANIABILITE 17

SON/BRUITAGE 19

GLOBAL
91%

Super Aniki est un jeu de tir qui a déjà remporté un certain succès aux États-Unis et au Japon. Vous dirigez à l'écran un garçon ou une fille accompagnés de divers amis, comme un ange, une silhouette bleue un peu délirante, ou bien deux jumeaux body-bailleurs (d'où le nom du jeu "Super Brothers" en anglais). Soyons francs, c'est là le jeu de tir le plus original du monde, et de toute l'histoire du jeu vidéo. Jamais un jeu ne me fit autant penser à une séquence du dessin animé "Yellow submarine" mis

SUPER ANIKI!



mettrais ma main à couper — sous l'empres de je ne sais quelle boisson à consommer avec modération. Toujours est-il que le résultat est là. Je vous laisse jeter un o (schlaf) sur les photos, vous n'en revie drez pas ! Et encore, vous ne pouvez p entendre les musiques, dans le genre cho japonais de grenouilles sur fond d'orgue n accordé, et basses de samba... complèment psyché, je vous dis !



Non mais, regardez-moi ça ! Vous avez déjà vu beaucoup de boss aussi ridicules, vous ? Moi, non, et c'est ce qui compte.



Voici ce que cela donne lorsque vos "super brothers" sont à vos côtés. Voici de quoi balayer toute menace de l'écran pendant un bon moment.



Ce n'est pas pour dire, mais vous avez les cheveux qui traînent sur le sol, si votre petite laine est bien lore verte et marron, si vous aimez poterie et que vous n'avez qu'un rêve partir aux Indes avec une vieille 20 ce jeu est pour vous. Rien que le scénario relève de la pure folie. Mais les graphismes, oulala ! graphismes. Mais combien, COMBIEN les programmeurs du jeu ont-ils fumé de substances férentes avec leurs cigarettes, hein ? Dites un peu ? Pour voir des bras ailés, des chevaux d'écl géants, ou une harpe avec une main qui joue toute seule, il faut être un rescapé de Woodstock ! Eh bien, plus maintenant, grâce à ce jeu qui non seulement délirant, mais en plus desservie une très bonne réalisation. Voilà, alors si vous êtes un pau' gars déprimé dont la femme s' barré, les enfants se prostituent, et la maison brûlé hier, achetez ce jeu, il vous fera oublier tous vos soucis. Deux p'tits reproches : le jeu est un peu facile, et surtout, on aime ou on déteste. Mais je me marre...



- Un Shooting génial !
- Une animation très bonne.
- Des graphismes déments.



- Un style qui peut déplaire.
- Un peu facile.

- On est mort de rire quand on joue.

ZOMBIES



ZOMBIES... un thriller qui vous donnera la chair de poule...

Volez au secours de vos voisins, mais surtout, faites preuve d'intelligence et d'astuce pour les sauver de ce cauchemar et débarrasser la terre des ignobles morts-vivants. Traversez prudemment 55 niveaux effroyables qui vous cloueront à votre fauteuil... Le son et les animations vous plongeront dans un monde où l'horreur est chose commune... Alors, si vous avez trop peur de jouer seul, invitez un ami pour lui faire partager des aventures d'outre-tombe sur Megadrive et Super Nintendo... et n'oubliez surtout pas de regarder sous votre lit avant d'aller vous coucher... vous pourriez très bien être la prochaine victime...



Photos d'écran: Sega Megadrive

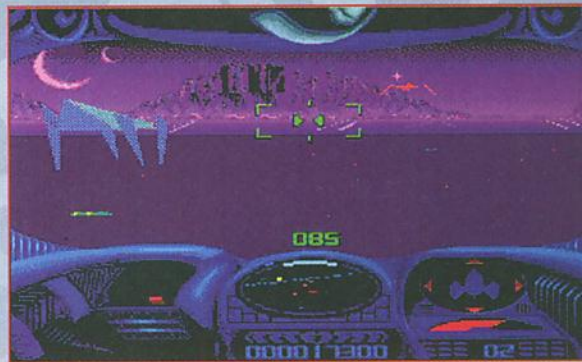
KONAMI



IMPORT

Mega CD

STAR WING SANS LE TALENT !



STELLAR FIRE

2 206. Pour ne pas changer, la Terre est encore au bord du gouffre ! Pas question de couche d'eau zone (l'eau des coins louches), de pollution, ou d'autres drôleries dans le genre. La menace, cette fois, est sérieuse. Il s'agit des Draxons ! Qu'entends-je? Vous ne connaissez pas les Draxons? C'est justement pour ça qu'ils sont dangereux ! Inutile de faire de la xénophobie de bas étage, vous avez compris

le système. La particularité de Stellar Fire, c'est qu'il présente des ennemis en 3D face pleine ! Ça se croirait presque devant le Star Wing de la Super Nintendo. Seule différence, Star Wing est quinze fois plus réussi, aussi bien en ce qui concerne l'animation que le design des sprites. Stellar Fire n'est pas non plus un soft très jeune puisqu'on le trouvait déjà il y a grosso modo deux ans sur PC, et qu'il y a quelques semaines, il sortait sur la console Multimédia 3DO. L'avantage, comparé à un Star Wing, c'est que vous pouvez vous balader où bon vous semble, sans jamais être limité dans vos mouvements. En dehors de cet insignifiant détail, il s'agit d'un shoot them up tout ce qu'il y a de plus classique. Un modèle, mais certainement pas un chef-d'œuvre du genre.

EDITEUR • DYNAMIX
GENRE • SHOOT-THM-UP
TEXTE A L'ÉCRAN ET
NOTICE EN ANGLAIS
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE JOUEUR • 1
NIVEAU DE DIFFICULTÉE • 3
CONTINUE • NON

GRAPHISME 12
ANIMATION 16
MANIABILITE 15
SON/BRUITAGE 16

GLOBAL 64%

VU CHEZ ULTIMA



Bienvenue dans notre grande série du "je bute tout ce que je vois". Après Smash TV (alors que Total Carnage arrive !), Silpheed et Thunder Hawk -pour rester Mega CD et autres shoot them up de genre-, voici Stellar Fire. Inutile d'applaudir, le jeu n'en vaut pas la peine. Après une petite intro genre "film" des plus sympa, le jeu commence... La musique n'est pas trop mal, l'animation 3D s'en sort plutôt bien (bien que !), mais pourtant ce n'est pas le pied. La raison en est simple : le jeu est ennuyeux à mourir, et encore, je suis sûr que l'on ne s'ennuie pas en mourant, pour la simple et bonne raison que, dans ce cas-là, on trouve que le temps passe vite. On se déplace certes où l'on veut, mais les décors sont vides, les sprites vraiment pas beaux, et le jeu reste imperturbablement le même. On tire, on tire, on tire... C'est le principe du shoot them up, me direz-vous. Exa ! Mais dans un shoot them up, on essaie d'apporter des plus : armes différentes, décors d'enfer à la Silpheed, prodiges d'animation à la Star Wing (à dix lieux de ce pâle Stellar Fire), etc... Conclusion : Stellar Fire se fait vieux, ce n'était pas l'idéal pour une toute nouvelle machine comme le Mega CD.

TSR ☹️



Des musiques de qualité CD bien sympa.



Un principe de jeu hyper pas original. Ce n'est graphiquement pas très réussi.



Des ennemis à la Star Wing, en 3D comme s'il en pleuvait ! Pour les abattre, deux méthodes : le laser, et le tir "canon". Certaines créatures sont plus sensibles à l'une de ces deux armes. A vous de trouver laquelle ! Pour ce qui est des décors, ça ne change que peu. Le principe même du jeu ne change, pour sa part, pas du tout. Dommage !



Qui dit support CD dit (outre des musiques qui assurent) une intro bien travaillée. On n'y échappe pas, elle dure plus de dix minutes, et est vraiment très bonne. Même si, côté coup de cœur, ce n'est pas encore ça qu'est ça, mais on commence à s'y f

VERSION
JAPONAISE

IMPORT

Super Famicom

EDITEUR • ENIX

GENRE • ARCADE/
AVENTURE

TEXTE A L'ÉCRAN ET
NOTICE EN JAPONAIS

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE JOUEUR • 1

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1

CONTINUES
SAUVEGARDES

GRAPHISME 17

ANIMATION 16

MANIABILITE 17

SON/BRUITAGE 18

GLOBAL
88%

VU CHEZ COIN UP ET JAMMY

LA FABULEUSE HISTOIRE
DE LA TERRE !

THE FANTASTIC
STORY OF

G A I A

Enix vient de nouveau de nous pondre un de ces jeux d'arcade/aventure dont l'étranger japonais a le secret. The Fantastic Story of Gaia (FSG) se veut être d'ailleurs la plus tant attendue du fameux Soulblader. Avec cette cartouche, vous allez donc vivre une fabuleuse épopée de la Terre. Vous allez parcourir des contrées lointaines, détruire des monstres maléfiques, délivrer des milliards de princesses, rencontrer des tonnes de cochons (sic), blaster des dizaines de petits robots Otifants sans tête (PROST) etc... La Quête, ami, la quête !



Voici l'Amélioration : le mode de combat est enfin crédible ! C'est ex

Transformé en chevalier ! Enfin, le rêve est exaucé !



Enix vient encore de frapper fort ! Non content d'inonder le marché avec ses produits d'excellente qualité (pour les amoureux du genre en tout cas !), cet éditeur persiste à signer. The Fantastic Story of Gaia

(FSG) est une réussite totale. Les graphismes sont superbes et la maniabilité du personnage est plus rien à voir avec celle du héros de Soulblader qui était complètement hachée. Ici, quand on donne un pas, on n'en fait pas deux ! Quand on donne un coup d'épée, on n'en donne pas deux. Basé sur une histoire qui tient la route (Palmes, Pistes de Nascah et autres Temples Mésopotamiens en trame de fond), FSG est un titre que les collectionneurs de jeux d'aventure (aimant se prendre la tête avec le japonais) peuvent s'empresser d'acheter... en import ! Avoir Soulblader amélioré dix fois, c'est le pied !

TRAZ



Interrogez tous les personnages du village, comme ici. Vous aurez peut-être droit à un laissez-passer indispensable !



Oh, le beau tableau de sauvegardes ! Un ciel étoilé pour vous faire renaître de vos cendres !



• Des musiques d'enfer !
• Enfin un personnage qui se déplace bien.



• Encore et encore
• Do you speak japonais ?

• Mieux que Soulblader !

VERSION
JAPONAISE

IMPORT

Sega Cd

UN DOUBLE SWITCH
POUR LA 11, UN !

DOUBLE SWITCH

EDITEUR • SEGA
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1

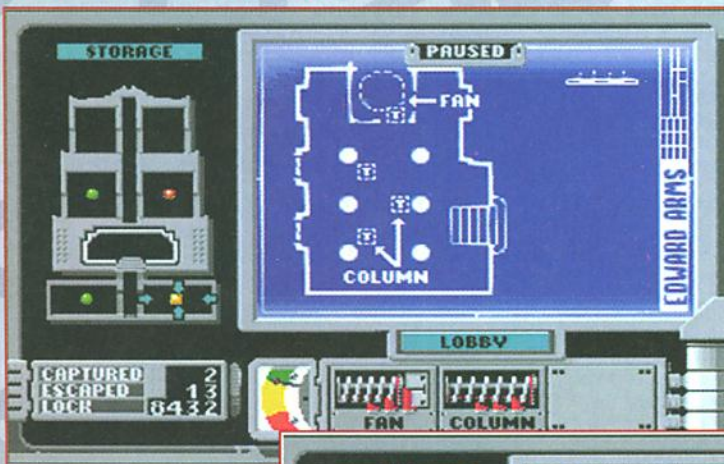
CONTINUES
SAUVEGARDES

GRAPHISME 18
ANIMATION 20
MANIABILITE 15
SON/BRUITAGE 19

GLOBAL
87%

C'est au coeur d'une demeure construite au début du siècle, que va se dérouler devant vous la plus formidable chasse au trésor qui soit ! The Edwards Arms (c'est le nom de ladite bâtisse) était l'habitation de riches industriels, qui la décorèrent à leur façon, c'est-à-dire dans un style très Ancienne Egypte. Aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur, d'ailleurs. Le propriétaire, Lionel Edward III, en avait effectivement décidé ainsi. Puis, un beau jour (oh, pardon !),

Le plan des lieux vous sera très précieux pour savoir, à chaque fois, quel est l'endroit de la pièce qui est en fait une trappe, et que l'un ou les intrus vont approcher.



il mourut... Laissant derrière lui une fortune monumentale. Un trésor inestimable... Ses descendants s'empressèrent d'investir les terres sur les bords que les autres membres de sa chère famille, élaborant un plan diabolique : un système archi perfectionné, fait de multiples pièges, qui allait lui permettre de surveiller tout ce beau monde. L'avez-vous compris, c'est à vous que reviendra le rôle de faire tomber les trappes ces gens un peu trop cupides !

Et un prisonnier, un ! En plein dans la cheminée ! Fireplace, en anglais.



Les personnages représentés en rouge sur le plan sont en fait des intrus qui n'appartiennent même pas à la famille ! Donc plus dangereux.

Cette fois, c'est la momie que vous avez actionnée à distance, qui va s'amuser un bon coup !



Sans pour autant être un incontournable de Night Trap (que je trouve vraiment trop débile), il faut bien dire les choses comme elles sont : Double Switch m'a plu ! Et pour plusieurs raisons. D'abord parce que je suis enfin rendu compte que la bande vidéo était d'être ringarde, les acteurs jouant vraiment bien leur... rôle, et ensuite parce que plus j'y jouais plus j'y prenais goût. Pourtant, les premières parties furent loin d'être palpitantes ! Mais une fois le système de jeu assimilé (il n'est pas trop lourd, je rassure), le plaisir est total. Je ne sais pas pourquoi mais l'ambiance me convient plus que celle de Night Trap. Va comprendre, Charles ! Le seul défaut, non qui est de taille, c'est bien évidemment la langue. Les anglophobes vont encore s'arracher la tête même si c'est quand même loin d'être un obstacle définitif. Pour les dingues de Mega-CD, c'est vraiment un bon plan !

TRAZO



- Une vidéo toujours aussi impressionnante !
- Des sons parfaits (ben voyons !).
- Très original.



- Ressemble un peu trop à Night Trap.
- La langue, pour les anglophobes et moi !

VERSION
JAPONAISE

IMPORT

Super Famicom

EDITEUR • CHUN-SOFT

GENRE • ACTION-
RECHERCHETEXTE A L'ÉCRAN
ET NOTICE
JAPONAIS

DIFFICULTÉ • DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

INFINIS + SAUVEGARDES

GRAPHISME 15

ANIMATION 15

MANIABILITÉ 17

SON/BRUITAGE 16

GLOBAL

83 %

VU CHEZ COIN UP
ET JAMMY

LES AVENTURES D'UN PTTT GROS.

Torneco est un héros bien connu des petits Japonais ayant déjà fait des apparitions diverses dans le jeu Dragon Quest IV, ce dernier restant dans les annales des meilleures ventes sur ce support au Japon. Personnage comique, pour ne pas dire pas sérieux, Torneco se caractérise par un look d'anti-héros. Ici, foin de musculeux escrimeur, aux moult blonds



cheveux volant aux vents, pas d'épée plus large que longue aux milles et un pouvoirs sortis d'une ancestrale légende, pas de magicienne en short "peau de bête" et sceptre en forme de cobra, et même pas de vieux magicien à la blanche barbe pour héros. Non, juste un petit gros, avec une moustache violette et une tronche d'ahuri. Vous me direz, cela ne nuit pas au déroulement du jeu, mais c'est très peu flatteur pour l'égo du joueur.

TORNECO'S DAIBOKEN



Voici le lieu où tout commence, c'est de là que les aventures de Torneco commencent. Vous serez d'ailleurs ramené dans ce lieu par les soldats du roi, chaque fois que vous n'aurez plus de points de vie.



Un peu de fantaisie dans ce jeu : lorsque vous mourez, ce sont les monstres eux-mêmes qui vous jettent hors de leur donjon, c'est à mourir de rire la première fois ; après c'est plus énervant, surtout lorsqu'on meurt plusieurs fois.



☺ Ce jeu se déroule vraiment étrangement ; on pense avoir à faire à un clone de Zelda, et on se retrouve avec une espèce de Gauntlet pour joueur solitaire, mais avec plein plein d'objets. Le principe est simple : vous

ne pouvez pas sauvegarder, car il faut faire les donjons d'une seule traite. De plus, lorsque vous mourez, les monstres vous jettent hors du donjon, vous volant vos objets (bon ça encore, ça va) et votre expérience. Ainsi, si vous mourez au niveau 6, vous repartirez au niveau 1. Vous serez donc très déçu si vous le prenez comme un jeu d'aventure, mais cette cartouche peut être un agréable défi pour les meilleurs joueurs qui aiment l'arcade teintée de rôle. P.S. : attention les nerfs, car on meurt parfois sans pouvoir faire quoi que ce soit (c'est très énervant, on en mangerait sa console). Bon courage, les gars !

Greg



- Des graphismes japonais et marrants
- Une animation souple



- Tout en japonais
- On peut pas sauvegarder quand on veut

- Les donjons sont fabriqués aléatoirement (jamais 2x le même, quoi!)

- On perd ses objets une fois mort



ET JOYPAD CRÉA LA JOYBANK

Tous les mois, la Joybank propose des articles originaux qui sont mis en ventes aux enchères. Pour acheter ces articles, vous ne pourrez utiliser que les billets édités par la Joybank, dont la monnaie est le JOY.

Vous trouverez de nouvelles planches de billets tous les mois dans Joypad, afin d'augmenter votre capital Joy. Et tous les mois, des lots différents seront mis en vente.

Deux attitudes sont possibles pour participer à la vente aux enchères.

Soit vous participez tous les mois à la vente aux enchères et vous essayez de décrocher un lot proposé. Soit vous économisez précieusement vos billets pour vous constituer un petit pécule et miser, dans quelques mois, une somme plus importante sur un lot. Vous pouvez également augmenter votre capital en ajoutant aux vôtres les billets de votre meilleur ami, ou en achetant plusieurs numéros d'un même Joypad.

Attention, vous ne reverrez plus les billets que vous miserez. A part pour ce premier mois, où tous les lecteurs disposeront de la même somme (méfiez-vous tout de même des alliances) ; par la suite, ceux qui auront économisé le plus longtemps, disposeront d'une grosse somme et auront plus de chances de remporter une enchère.

VENTE AUX ENCHERES

(date limite de participation : le 31 janvier).

Résultat de ces premières enchères dans Joypad N° 29.

LOT N° 1 : UNE POUPÉE BOMBERMAN.

Géniale, la poupée en peluche de Bomberman. Les inconditionnels du jeu craqueront pour ces objets rares et mis en vente par Hudson Soft.

MISE À PRIX : 35 JOY\$. 2 GAGNANTS.



LOT N° 2 : UN JEU BLANCO DEDICACÉ.

Attention, pièce de collection ! Ludi Games vous propose un jeu Blanco World Class Rugby (Super Nintendo) dédié par Serge Blanco lui-même et accompagné d'une photo couleur également dédiée par la star du ballon oval.

MISE À PRIX : 80 JOY\$. UN SEUL GAGNANT.



LOT N° 3 : UN TEE-SHIRT MÉTAMORPHIQUE.

Codemasters vous propose un tee-shirt Cosmis Spacehead qui a la particularité d'être métamorphique. Il change de couleur selon la chaleur que dégage votre corps !

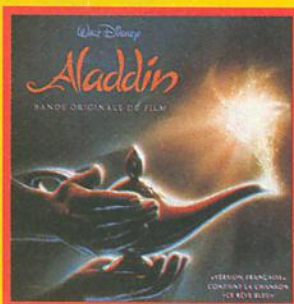
MISE À PRIX : 60 JOY\$. 3 GAGNANTS.



LOT N° 4 : LA B.O. DU FILM ALADDIN.

Le CD de toutes les musiques du film Aladdin en version française est proposé par les éditions Walt Disney Records.

MISE À PRIX : 50 JOY\$. 3 GAGNANTS.



JOYBANK, LE REGLEME

1 : L'enchère est nominale. Même si plusieurs lecteurs tentent leurs fonds en commun, seul le nom doit figurer sur le bon de réponse.

2 : Pour être valide, le montant de votre offre doit correspondre exactement au total des JOY\$ joints dans votre enveloppe.

Tous les billets doivent être obligatoirement découpés. Dans tous les autres cas, l'enchère est nulle et les JOY\$ perdus. Aucune photocopie (même couleur) de JOY\$ n'est admise, les contrefacteurs seront sévèrement fessés.

3 : Les enchères se font à l'européenne, c'est-à-dire que la somme mise est toujours gagnante, que vous remportiez l'enchère ou non. Aucun JOY\$ sera retourné à son expéditeur.

4 : La JOYBANK ne fait pas de prêt, ne rend pas la monnaie et n'accepte pas les découverts.

5 : Rien ne vous oblige à miser sur tous les lots. Vous pouvez économiser vos JOY\$ et attendre les prochains numéros pour miser un plus gros capital.

6 : La vente aux enchères s'achève à la date de clôture sur le cachet de Madame la Poste (santé) et les JOY\$ qui le accompagnent sont perdus.

7 : En cas d'égalité (deux gagnants de même montant pour le même lot), c'est la première offre envoyée qui l'emporte, le cachet de Madame la Poste faisant foi.

8 : La liste des gagnants est publiée dans le magazine. Les lots sont envoyés directement aux vainqueurs dans les semaines qui suivent. Ne téléphonez pas, n'écrivez pas, ne faxez pas, télégrammez pas, soyez patients.

9 : La monnaie JOY\$ n'est absolument pas convertible et ne fonctionne que dans les distributeurs de Coca-Cola. L'utilisateur des JOY\$ s'engage à accepter toute décision du magazine concernant les billets.

JPF Import

vous
présente la



CRASH'N BURN

+

et

1 CD de Démo

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS



(1) 46.24.33.19

Ouvert de 10 h à 19 h 30

Worldwide
export
welcome

Exportations
tous pays

AMIGA CD32

2 390 F

2ème JOYPAD DISPO
avec nombreux jeux

- MICROCOSM
- TFX
- JURASSIC PARK
- LABYRINTH OF TIME
- DUNE
- INFERNO
- SYNDICATE
- RISE OF THE ROBOTS...

JAGUAR DISPO !

- CHECKERED FLAG
- ALIENS VS PREDATOR
- CRESCENT GALAXY
- RAIDEN

PRIX IMBATTABLES

sur les lecteurs double vitesse
CD ROM MITSUMI ainsi que
le nouveau PANASONIC
(garantie 1 an).

Possibilité de pose express

Nombreux titres CD ROM
EN STOCK

Envoi COLISSIMO
24 à 48 h

**PASSEZ VOS
COMMANDES
EXPRESS
PAR
TELEPHONE
OU FAX**

**REGLEMENT
CHEQUE,
MANDAT
CONTRE**

REMBOURSEMENT

Nombreux jeux 3DO
en stock

- Dragon's Lair
- Shock Wave
- Total Eclipse
- Oceans Below
- Stellar Fire
- Mad Dog Mac Cree
- John Madden Football
- Road Rash
- Escape Monster Manor
- Out of this World
- Super Wing Commander
- Virtual Boxing...

PLANNING

- 7th GUEST 2
- CRIME PATROL
- DEMOLITION MAN
- JURASSIC PARK

VENTE AUX ENCHERES JOYPAD 27

(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 31 JANVIER 1994)

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

MISE DU LOT N° 1 : MISE DU LOT N° 2 :

MISE DU LOT N° 3 : MISE DU LOT N° 4 :

TOTAL MISE :

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution ! Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console. Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Ahhhhh, la nouvelle année est là! Et on peut dire qu'elle s'est fait attendre! 365 jours, qu'est-ce que c'est long! Enfin, espérons qu'elle nous apportera à tous deux fois plus de jeux et de nouvelles consoles que les années précédentes, sans oublier la santé (sans laquelle nous ne pourrions profiter des choses citées précédemment), ainsi que toutes sortes de bonnes choses...

Bref, bonne année à tous!

STEF



mega cd

CHUCK ROCK

Dans la série des codes....

Niveau 2 : GJFKFN
Niveau 3 : PDPKKN
Niveau 4 : JWNTXF
Niveau 5 : TSFNVP

megadrive

PHANTASY STAR II

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir le niveau maximum pour ROLF, il suffit de mettre le code "FFC00C270F".

-Pour avoir le niveau maximum pour NEI, code "FFC04C270F".

-Pour avoir le niveau maximum pour RUDO, code "FFC08C270F".

-Pour avoir le niveau maximum pour AMY, code "FFC0CC270F".

-Pour avoir le niveau maximum pour HUGH, code "FFC10C270F".

-Pour avoir le niveau maximum pour ANNA, mettre le code "FFC14C270F".

-Pour avoir le niveau maximum pour KAIN, code "FFC18C270F".

-Pour avoir le niveau maximum pour SHIR, code "FFC1CC270F".

Éric Vilain

game gear

TERMINATOR

Sur la page où il y a le message "Press Start", appuyez sur le bouton 1 et maintenez-le enfoncé. Appuyez sur le bouton 2 et gardez les deux boutons enfoncés. Appuyez sur Start rapidement et lorsque l'écran devient noir, faites Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas et gardez Bas enfoncé.

L'écran doit toujours être noir. Relâchez Bas ainsi que les boutons 1 et 2.

Deux chiffres apparaissent. Celui du haut va jusqu'à 8 et vous pouvez le changer en appuyant sur Droite ou Gauche. Bien qu'il n'y ait que quatre niveaux, il prend en compte les portes qui remettent l'énergie au maximum.

Le chiffre du bas est le mode de difficulté du jeu et on peut le modifier en faisant Bas ou Haut. Plus le chiffre est élevé, et plus le jeu est dur.

David Dumeyni

super famico

KING OF THE MONSTERS

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir l'énergie infinie pour le premier joueur, faites le code "7E0A50F0". Pour avoir l'énergie infinie pour le second joueur, faites le code "7E0B40F0".

game boy

ADDAMS FAMILY 2

Pour avoir 198 vies délivrer Garry, tapez code : MP45M.

megadrive

ECCO THE DOLPHIN

Au début d'une partie, sautez hors de l'eau à plusieurs reprises, puis appuyez simultanément sur "A" et "Start". Enlevez ensuite la pause, laissez-vous retomber dans l'eau et appuyez simultanément sur les trois boutons de tir. Vous serez alors complètement invincible.

Cyrille Deca



super famicom

EXHAUST HEAT 2



Avec une cartouche Action Replay, pour avoir l'argent infini, il suffit d'entrer le code: "7E059446".

megadrive

JURASSIC PARK

Voici les deux premiers codes en utilisant le Raptor :
 Niveau 2 (centrale électrique) : I21G0027
 Niveau 3 (station de pompage) : K21G0029

megadrive

MICRO MACHINE

Pour avoir de vies infinies faites: B, BAS, C, BAS, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE.

super famicom

ALADDIN

Codes des niveaux d'Aladdin :
 Niveau 2 : GENIE, ABU, ALADDIN, SULTAN
 Niveau 3 : JAFFAR, ABU, JASMINE, GENIE
 Niveau 4 : GENIE, JAFFAR, ALADDIN, ABU
 Niveau 5 : ABU, ALLADIN, GENIE, JASMINE
 Niveau 6 : JASMINE, JAFFAR, SULTAN, JASMINE
 Niveau 7 : JAFFAR, JASMINE, ALADDIN, JASMINE
 Dernier niveau : ALADDIN, JASMIN, ABU, SULTAN

TSR

nes

MANIAC MANSION

Quand vous êtes enfermé dans le cachot, pour en sortir, il faut pousser la brique déchaussée, et la porte par laquelle vous êtes entré va s'ouvrir. Faites vite avant que la porte ne se referme !

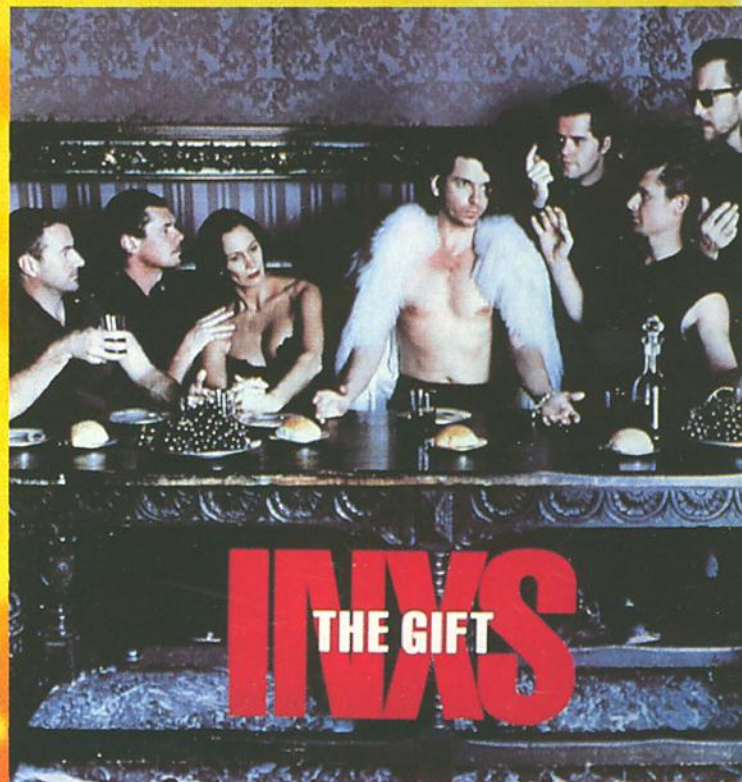
INXS

THE GIFT

NOUVEAU SINGLE
 DISPONIBLE EN CDSI &
 MCSI. INCLUS 1 INEDIT "BORN TO BE WILD"

& UN STICKER* POUR VOTRE PADDLE * (DANS LE CDSI UNIQUEMENT EDITION LIMITEE)

EGALEMENT DISPONIBLE: FULL MOON, DIRTY HEARTS. NOUVEL ALBUM CD / K



INXS THE GIFT

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



megadrive



Pour avoir la possibilité de choisir son niveau de départ, appuyez sur les boutons A, B, C et Start des deux joypads. Le jeu commence tout en laissant enfoncés les boutons du deuxième joystick. Faites C et Start pendant le jeu, sur le premier joystick.

Chadia Bounoir

super famicom

RANMA 1/2 II

Quand on annonce les duellistes, par exemple avec l'écran "RANMA Vs MOOSE", appuyez sur "X", "A" et "R" en même temps. Maintenez les boutons enfoncés, et vous pourrez choisir les boss, mais aussi paramétrer les matchs. Si vous choisissez "Pansuto A" ou "Pansuto B", vous devrez vous défaire à la fin de "Happosaã", un petit vieux très fort. Si vous choisissez celui-ci, vous devrez obligatoirement gagner, sinon vous devrez redémarrer le jeu, car le jeu se bloquerait sinon.

Sébastien David

megadrive

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

Le troisième niveau, là où il faut protéger la camionnette, n'est pas impossible à passer. Il faut détruire avions avant qu'ils n'apparaissent à l'écran. Ils viennent toujours de la même façon. Il faut les tirer à la bombe, ne pas hésiter à faire une pause. L'ordre des avions est suivant :

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite et Gauche.

Rémy Ken

megadrive

SUNSET RIDERS



Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies, code "FFB0990002".

mega cd

SPIDERMAN

Codes des niveaux :
Niveau 2: ELECTRO
Niveau 3: HALF2LIFE
Niveau 4: COWBOY36
Niveau 5: HELPINHAND
Niveau 6: PUBLIC45
Niveau 7: KIDNEY2
NIVEAU 8 : PENCIL6

super famicom

SPIDERMAN & X-MEN: ARCADE'S REVENGE

Dans le monde de Wolverine, lorsque vous voyez une fissure dans un mur, sortez vos griffes et mettez des coups de poings qui partent vers le haut. Ainsi, vous creuserez un trou à travers le mur.

super famicom

BATTLETOADS

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies pour le joueur 1, faites le code "7E002803".

Vies infinies pour le joueur 2 : code "7E002A03".

Energie infinie pour le joueur 1 : code "7E0E5E10".

Energie infinie pour le joueur 2 : code "7E0E6010".

master system

PRINCE OF PERSIA

Niveau 2 : IMOKHJ
 Niveau 3 : FIHHDO
 Niveau 4 : KMJLHH
 Niveau 5 : FFKFBK
 Niveau 6 : IHJHDS
 Niveau 7 : IGHGCM
 Niveau 8 : OLLLHM
 Niveau 9 : PLHLHJ
 Niveau 10 : NHKIEA
 Niveau 11 : MELGCT
 Niveau 12 : TKONIW
 Niveau 13 : NDFGBM
 Fin : UIPMHU

Stéphane Chacornac

super famicom

ZOMBIE ATE MY NEIGHBOURS

NIVEAU 4 : FHRX
 NIVEAU 9 : LBGS
 NIVEAU 13 : PFCJ
 NIVEAU 17 : BKYZ
 NIVEAU 21 : VXBB
 NIVEAU 25 : SYLT
 NIVEAU 29 : BLZX
 NIVEAU 33 : VJQB
 NIVEAU 37 : SZVY
 NIVEAU 41 : FRPJ
 NIVEAU 45 : VLHX

mega cd

SILPHEED

Voici 4 bidouilles qui vont vous permettre de mieux progresser dans ce jeu un peu dangereux:
 1 : A la page du titre, appuyez avec la 2e manette sur A, B, C, et allez en mode "option" avec la manette. Vous aurez alors le "voice test" (un peu inutile).

2 : Lors de la démo d'introduction, appuyez avec la 2e manette sur B, B, A, C, haut, gauche, droite, bas, C, haut, A. Vous pourrez alors jouer en mode "mania".

3 : Toujours lors de la démo d'introduction, appuyez avec le pad 1 sur droite, gauche, A, droite, haut, C, B, bas, gauche, B, A, haut, start. Jouez normalement, et lorsque vous aurez 0 shields, appuyez sur A avec la 2e manette, et vous verrez alors l'énergie de votre shield remonter jusqu'à son maximum.

4 : Lorsqu'il ne vous reste qu'un seul continu, attendez la démo de départ, appuyez sur droite, haut, A, B, C, gauche, gauche, bas, C, A, start, et vous vous retrouverez avec 10 crédits.

Greg



megadrive

F22-INTERCEPTOR

Pour accéder directement au dernier test de vol pour le F-22, il suffit d'entrer le code "MHOIKI".

Éric Fitte Duval

super famicom

B.O.B.

Planète 1 :
 NIVEAU 2 : 171058
 NIVEAU 3 : 950745
 NIVEAU 4 : 472149
 Planète 2 :
 NIVEAU 2 : 672451
 NIVEAU 3 : 272578
 NIVEAU 4 : 652074
 NIVEAU 5 : 265648
 NIVEAU 6 : 462893

NIVEAU 7 : 583172
 Planète 3 :
 NIVEAU 2 : 743690

Sean Grégoire Spaeth

megadrive



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Pour accéder au niveau "Crazy", il suffit de faire "gauche" quatre fois, "droite" quatre fois, "gauche" sept fois, "droite et gauche". La manipulation est à faire sur le logo "Konami", et si elle est bien exécutée, vous entendrez un bruit.



COIN-OP

Import JAPAN - USA

Clients: ☎ 021/636.08.50
 ☎ (int+) 21/636.08.50

Revendeurs: FAX (int+) 21.636.08.50

COIN-OP, Av de la gare 6, 1022 Chavannes^S/Lausanne

SUISSE

SHADOWRUN

super famicom

la soluce, suite et fin

Sortez, allez au fond et prenez la dernière porte. Entrez, allez voir la jolie demoiselle. Elle se transforme en une pieuvre que vous allez devoir tuer.

Utilisez la Black Bottle sur la tache d'encre. Vous allez gagner 2 000 Nuyens.

Allez au Jagged Nails. Une fois que vous êtes au bar et que vous avez payé les hommes de l'entrée, allez parler avec Kitsune, la fille sur l'estrade qui se transforme de temps à autre en renard.

Parlez-lui lorsqu'elle est le plus proche de vous et elle se téléportera près de vous.

Parlez-lui encore à propos de "Dog". Retournez voir le chien. Il vous donnera le sort Heal, parlez-lui pour obtenir le mot "Rat".

Allez sur la place du marché. Prenez un petit chemin, en bas à droite, qui vous conduira au cimetière.

Une fois à l'intérieur, prenez le petit passage en haut de l'écran.

Dans les égouts, vous allez pouvoir vous faire un maximum de Karma.

Promenez-vous, tuez les rats et trouvez Ratman. Tuez-le ! Il vous parlera de Jester Spirit.

Retournez voir le chien et il vous donnera deux nouveaux sorts : Powerballs et Invisibility.

Retournez voir Kitsune. Parlez-lui à propos de "Jester Spirit", de "Dark Blade" et de "Vampire".

Allez voir le barman du fond qui vous parlera des Strobes, parlez-lui de "Vampire",

allez voir le premier barman, parlez-lui des "Strobes" et il vous donnera un objet du même nom.

Téléphonez au Shaman du magasin de talismans et parlez-lui de "Dark Blade".

Il vous donnera le numéro de téléphone de Dark Blade. Téléphonez ensuite à Dark Blade

et parlez-lui du "Magic Fetish". Il sera bien sûr intéressé et vous ouvrira sa

porte.

Allez au marché et prenez la route qui se trouve à côté de celle qui mène au petit cimetière. Marchez jusqu'à ce que vous trouviez une grille ouverte.

Longez le bâtiment et entrez dans le magasin d'armes. Entrez ensuite dans la grande bâtisse et parlez au gardien. Dites-lui que vous avez le Magic Fetish et il vous laissera entrer. Allez sur la droite dans une belle pièce, tuez les types et prenez la clef qui se trouve dans les étagères de la bibliothèque.

Ensuite, sortez et foncez tout droit dans la pièce d'en face. Parlez à Vladimir et donnez-lui le Magic Fetish. Il vous offrira 16 millions de Nuyens.

Utilisez les ordinateurs et gagnez 10 000 Nuyens.

Entrez dans la pièce du milieu et allez sur la gauche. Passez derrière le mur, utilisez la Bronze Key dans la grille

en bronze et entrez dans l'antre du vampire.

Une fois à l'intérieur, il vaut mieux éviter les Scary Ghouls, car ils sont très collants.

Allez jusqu'au vampire, utilisez les Strobes pour l'aveugler et utilisez les Stakes sur lui deux fois de suite, parlez-lui de "Jester Spirit".

Il vous dira son nom et où il est possible de le trouver. Sortez sans vous faire toucher par les vilains monstres et allez au port.

Prenez les explosifs à l'Orc près du Boat Driver. Parlez au Boat Driver à propos de "Bremerton" et il vous donnera le mot "Mermaids".

Parlez-lui de "Mermaids" et allez au Wasteland Club. Parlez au barman et au type qui est derrière les escaliers à propos de "Ice", répondez lui "Yes" et parlez-lui de "Docks".

Retournez aux docks. Allez sur le petit

ponton pour prendre les Mermaids Scales, allez voir le chien qui va vous donner le sort Freeze, allez payer le Boat Driver et parlez-lui de "Bremerton", puis répondez-lui "Yes".

Sur le bateau, il faut tuer tous les types et tuer le chien qui donne le Dog Tag.

Utilisez la Crowbar sur la dernière porte et appuyez sur le Switch. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, montez les escaliers du haut, et en bas prenez la Safe Key

en tuant le type, ouvrez le frigo, prenez le Détonateur et la Broken Bottle. Revenez au point de départ, en bas de l'escalier, allez en face, tuez le Poison Ooze,

utilisez la Potion Bottle sur la Toxic Water. Prenez la porte, suivez les escaliers, entrez par la porte, mettez-vous invisible et utilisez la Time Bomb sur le frigo.

Prenez la Green Bottle, remontez les escaliers, revenez au bas des premiers escaliers, allez vers le coin en haut à droite de l'écran,

prenez une des deux portes, descendez l'escalier et tournez dans la même direction. Utilisez le Switch, prenez la porte, suivez la passerelle sur l'eau, prenez la porte, utilisez la Green Bottle sur les Slimy Toxic Wastes, actionnez les Switchs, prenez la porte qui vient de s'ouvrir, évitez les grenades et prenez le télétransporteur.

Tuez Naga, suivez le chemin en faisant attention aux Bubbles, avancez jusqu'à Jester Spirit, frappez-le jusqu'à ce qu'il dise quelque chose qui sera encadré en rouge, parlez-lui de "Laughlyn" et de "Drake",

prenez le Jester Spirit et prenez le télétransporteur. Allez voir le chien, il vous donnera le sort Summon Spirit. Allez chez Drake et prenez l'hélicoptère. Parlez au pilote à propos de "Vol-

cano". Entrez, prenez l'accenseur, trouvez les salles avec les ordinateurs et activez l'élévateur. Il y a des ordinateurs accessibles dans ce Sub Level 1. Comme à l'étage du dessus, faut trouver les ordinateurs dont un pour l'élévateur.

Au Sub Level 3, il y a 10 000 Nuyens dans les cinq ordinateurs. L'ordinateur qui active l'élévateur est dans une salle près de la précédente.

Au Sub Level 4, allez dans le coin en haut à droite et tuez tous les Nagas. Au bout du troisième me, vous pourrez avoir Serpent Scales.

Redescendez après et allez dans le coin en bas gauche de l'écran. Trouvez la porte, prenez-la, prenez l'autre porte en face, utilisez le Jester Spirit sur Drake et finissez ensuite à main.

Prenez la porte scientifique à propos de "Drake". Pour sortir, parlez à propos de "Head Computer" à scientifique. Il faut téléphoner à Akimi et lui parler de "Hiring" pour 8 000 Nuyens.

Retournez voir le chien à l'entrepot et il vous donnera le sort Armor. Traversez l'autoroute et tuez les gentils mages qui vont aligner contre le mur, vous ne faites pas attention. A l'immeuble noir d'Anel, connectez-vous grâce à votre Cyberdeck. Au deuxième étage, il y a deux ordinateurs. Au troisième étage, il y a deux ordinateurs. Au quatrième étage, il y a deux ordinateurs. Au cinquième étage, il y a deux ordinateurs. Au sixième étage, il n'y a qu'un seul ordinateur, mais vous aurez affaire au système Anel en personne ! Il faut utiliser le Cyberdeck sur l'espace de demi-globe verdâtre, il suffit de détruire les deux hexagones gris.

Marc Mortier

CITY GAMES

VENEZ
 DECOUVRIR LA
 3DO ET LA
 JAGUAR
 EN EXCLUSIVITE
 EN MAGASIN,
 TOUTES LES
 DERNIERES
 NEWS A
 MOINS DE
 549F POUR 3DO
 449F POUR LA
 JAGUAR

4 RUE CAMPAGNE - PREMIERE 75014 PARIS TEL : (1) 43.35.32.10

METRO RASPAIL - VAVIN - PORT ROYAL

23 RUE D'ABBEVILLE 75009 PARIS TEL: (1) 44.63.02.49

METRO POISSONNIERE PROCHE DE GARE DU NORD

OUVERT DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A 19 H

**ECHANGEZ VOS
 JEUX A PARTIR
 DE 50 F !!
 DES CENTAINES
 DE JEUX EN
 STOCK SUR :
 SUPER FAMICOM
 SUPER NES
 SUPER NINTENDO
 NEC
 NEC CD
 NEO GEO
 MEGADRIVE
 GAME BOY
 GAME GEAR**

jeux dans la limites des stock
 disponibles - prix revisables
 sans preavis

J E U X N E U F S

SUPER NES	
DRAGON BALL Z N° 3	649F
FINAL FIGHT 2	199F
AIR DIVER	439F
MADARA 2	479F
SOLSTICE 2	589F
BATTLE MASTER	589F
R TYPE III	589F
HAMMERING HARRY	589F
HUMAN GP 2	589F
ALADDIN	499F
BATTLE MASTER FIGHT	589F
ROCKMAN X	589F
DESERT FIGHTER	589F
GOEMON FIGHT 2	589F
FATAL FURY 2	589F
Y'S 4	589F
KEN 7	589F

SUPER NES	
NBA JAM	529F
CLAY FIGHTER	529F
STAR WARS 2	529F
T.M.N.T FIGHTERS	529F
SECRET OF MANA	529F
ART OF FIGHTING	529F
MARIO ALL STARS FR	349F
MR NUTZ FR	449F
BOMBER MAN FR	449F
ERIC CANTONA FR	449F
F1 POLE POSITION	479F

NEO GEO	
SAMOURAI SHODOWN	1540F
WORLD HEROES 2	1390F
FATAL FURY SPECIAL	1590F
SUPER SIDEKICK	1390F

NEC	
LORDS OF THUNDER CD	429F
STREET FIGHTER 2'	299F
PC KID 3	429F
BOMBERMAN 94	429F
Y'S 4	499F

MEGADRIVE	
LAND STALKER	429F
FORMULA ONE	389F
SONIC SPINBALL	429F
SHINNING FORCE	429F
STREET FIGHT. 2'	499F
MORTAL KOMBAT	449F
ALLADIN	429F
NHL PA HOCKEY 94	429F
FIFA SOCCER	429F

J E U X D ' O C C A S I O N S

SUPER FAMICOM	
FORMATION SOCCER 2	349F
JOE AND MAC	249F
DEAD DANCE	249F
GOEMON FIGHT 2	299F
SONIC BLASTMAN	299F
LAGOON	249F
VALKEN	299F
GHOULS AND GHOST	199F
SUPERALESTE	249F

SUPER NES/SNI N	
STAR WING	249F
ALIEN 3	349F
MORTAL KOMBAT	349F
ZELDA 3	249F
SUPER SOCCER	249F
AXELAY	249F
NIGEL MANSEL	299F
FINAL FIGHT	199F
WING COMMAND.	199F
PRINCE OF PERSE	199F
BEST OF THE BEST	299F

NEO GEO	
ART OF FIGHTING	849F
BURNING FIGHT	399F
EIGHTMAN	549F
ROBO ARMY	649F
LAST RESORT	899F
MAGICIAN LORD	399F
SENGOKU 2	899F
FATAL FURY 2	999F
WORLD HERO 2	1099F
SUPER SIDE K.	1099F

MEGADRIVE	
ALIEN 3	179F
TINY TOONS	299F
DEVILISH	199F
DJ BOY	129F
G-LOC	149F
MARIO HOCKEY	199F
PREDATOR 2	179F
2 CRUD DUDE	199F
COOL SPOT	249F
FATAL FURY	249F
DJ BOY	149F
STREET OF RAGE	129F
FLASH BACK	249F
T. FORCE 4	199F
STAR FLIGHT	149F
JAM & EARL	129F
BATMAN	199F
INDIANA JONES	149F
DESERT STRIKE	199F
FANTASIA	149F

NEC	
VALIS 2	299F
JACKIE CHAN	199F
PC KID 2	249F
PC KID 3	299F
BOMBER MAN 93	349F
SHINOBI	199F

MEGA CD NEUF	
SYLPHEED	449F
SONIC CD	449F
DUNE	449F
LETHAL ENFORVER	449F
MICROCOSM	429F
NIGHT TRAP	429F

**ET ENCORE
 BEAUCOUP
 PLUS DE
 JEUX EN
 BOUTIQUE,
 N'HESITEZ
 PAS A
 TELEPHONER**

**PLEIN DE JEUX
 D'OCCASION SUR NEC
 MEGA CD GAME BOY
 NOUS TELEPHONER
 POUR CONNAITRE LES
 DISPONIBILITES.
 TEL: (1) 43.35.32.10
 OU
 TEL: (1) 44.63.02.49**

**BON DE
 COMMANDE:
 A RETOURNER AU:**

NEUFS MATERIELS OCCAZ

NEO GEO COMPLETE	1990F	SUPER NIN. SANS JEU	549F
JOYSTICK NEO GEO	449F	SUPER NES SANS JEU	799F
TRANSFORMATEUR 9V	129F	SUPER FAMICOM S. JEU	999F
JOYPAD PRO 2	99F	NEO GEO SANS JEU	1690F
JOYPAD KONAMI	299F	GAME BOY + 1 JEU	349F

QTE	TITRES	CONSOLES	PRIX
+30 F DE FRAIS DE PORT		TOTAL	
NOM:	CP:	REGLEMENT PAR:	
PRENOM:	VILLE:	MANDAT LETTRE	
ADRESSE:		CHEQUE	

4 RUE
 CAMPAGNE
 PREMIERE
 75014 PARIS

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

super famicom

ZELDA 3

Commencez à partir du sanctuaire, puis allez tout en haut de la forêt. Vous y trouverez quelqu'un qui vous proposera d'ouvrir un de ces coffres pour 100 rubis. Acceptez, bien entendu, mais si vous perdez, appuyez sur "Reset". Cela n'enregistrera pas votre défaite. Répétez l'opération, et si vous gagnez, il suffit de sauvegarder la partie. Vous pouvez répéter cette opération jusqu'à ce que vous ayez 999 rubis.

Jérôme Lemarchand

super famicom



DRAGONBALL Z 2

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir l'énergie infinie, entrez le code "7E056096".



Patrick Jozwiak

megadrive

VALIS

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies, il suffit de mettre le code "FFF4630003". pour avoir l'énergie infinie, code "FFF4430020". pour avoir la magie infinie, code "FFF4470018". Pour avoir les "Power" infinis, code "FFF4550003".

Éric Vilain



super famicom

DINO CITY

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies du joueur 1, entrez le code: "7E173102". Pour avoir les vies infinies du joueur 2, entrez le code : "7E200502".



megadrive

JOE MONTANA 1993

Voici les codes pour les finales des 28 équipes du jeu :

Conférence américaine
Bengals: F8YY???KCK
Bills: CSYY???KCK
Broncos: J5YY???KCK
Browns: GGY???KCK
Chargers: 22YY???KCK
Chiefs: NKYY???KCK
Colts: MSYY???KCK
Dolphins: SWYY???KCK
Jets: YYYY???KCK
Oilers: PSYY???KCK
Pats: WTY???KCK
Raiders: QSYY???KCK
Seahawks: 33YY???KCK
Steelers: I1YY???KCK
Conférence nationale
Bears: DDYY???KCK
Buccaneers: 58YY???KCK
Cardinals: 00YY???KCK
Cowboys: HNY???KCK
Eagles: Z6ZY6???KCK
Falcons: BBYY???KCK
49ers: 46YY???KCK
Giants: XXYY???KCK
Lions: KLYY???KCK
Packers: LSYY???KCK
Rams: RSYY???KCK
Redskins: 64YY???KCK
Saints: VVYY???KCK
Vikings: TRY???KCK

Patrick Jozwiak

super famicom

MORTAL KOMBAT

Pour tous les possesseurs de la cartouche Game genie, grâce à ce code, vous pourrez enfin rendre à ce jeu la vraie dimension de l'arcade, et ajouter ainsi le sang qui a été supprimé : BDB4-DD07.



super famicom



SUPER EMPIRES STRIKES BACK

Voici tous les codes :
NIVEAU 2 : WDWDV
NIVEAU 3 : NSRSL
NIVEAU 4 : WFBJTB
NIVEAU 5 : HMGPW
NIVEAU 6 : LDGLTJ
NIVEAU 7 : WLJWDF
NIVEAU 8 : WBWHR
NIVEAU 9 : GLTTDJ
NIVEAU 10 : GJBHNI
NIVEAU 11 : MCDGR
NIVEAU 12 : NGMSJ
NIVEAU 13 : RLMSW
NIVEAU 14 : SWPMS

megadrive



SHINOBI II

A l'écran titre, mettez le curseur sur OPTIONS et appuyez sur START, puis allez à l'option MUSIC et écoutez les musiques dans cet ordre avec le bouton THE RUNS, JAPANESE, SHINOBU, WALK, SAKURA et GUFU, vous entendrez alors un petit son. Sélectionnez du menu OPTIC et commencez le jeu. Vous êtes maintenant invincible.

Le rêve virtuel devient réalité

VIRTUAL DREAMS

Commandez au (16-1) 42 15 20 60

Fax : 42 15 20 61

PC CD-ROM

Iron Helix : **499 F**
 Rebel assault : **349 F**
 T.F.X. : **new**
 Microsism : **399 F**
 Super Strike Commander : **349 F**
 Return to Zork : **329 F**
 Inca 2 : **329 F**

Goblins 3 : **379 F**
 World of Xeen : **349 F**
 Star Trek 25 th anniversary : **379 F**
 Rise of the Robots : **new**
 Gabriel Knight : **new**
 Cyber race : **349 F**
 Mad Dog Mac Cree : **299 F**
 Hell Cab : **539 F**

En tant que grossiste nous fournissons aux revendeurs tous matériels en provenance des Etats-Unis. Nous garantissons rapidité et qualité de service à la hauteur de notre professionnalisme en V.P.C.

Nous proposons également les produits **NINTENDO** et **SEGA**.

CD 32

Sensible Soccer : **259 F**
 Zool : **279 F**
 Pinball Fantaisies : **289 F**
 James Pond 2 : **259 F**
 Trolls : **279 F**
 Nigel Mansell : **279 F**
 Whale's Voyage : **279 F**
 Deep Core : **269 F**
 Mean Machine : **279 F**
 Sleepwalker : **299 F**
 Rider Cup : **289 F**
 Denis la Malice : **289 F**
 Castle II : **299 F**
 Labyrinth of time : **289 F**
 Battlestorm : **new**
 Inferno : **new**
 T.F.X. : **new**
 Mortal Kombat : **new**
 Uridium 2 : **new**
 Daughter of Serpents : **new**
 The Chaos Engine : **new**
 Microcosm : **260 F**
 Carte MPEG : **1490 F**

Console AMIGA CD 32

+ 2 jeux (Digger & Oscar) + 1 manette :

2490 F

(le jeu Arabian night est offert pour toute console achetée du 1 au 31 janvier 1994)

3 DO

Night trap : **439 F**
 Monster Manor : **429 F**
 Stellar 7 : **439 F**
 Twisted : **389 F**
 Mad dog Mac Cree : **439 F**
 CPU Bach : **389 F**
 Dead Hunt : **439 F**
 San Diego Zoo : **419 F**
 Dragon's Lair : **389 F**
 Super Wing Commander : **439 F**
 Battlechess : **389 F**
 Out of this World 1 & 2 : **389 F**
 Megarace : **339 F**
 3 DO Panasonic FZ1 +
 Crash'n Burn : **5630 F** / Manette + cables
 inclus. NTSC Vidéo.

EXCLUSIF

TRANSCODEUR numérique
 Pal/NTSC :
790 F

vous permet d'utiliser votre 3 DO US ou votre Jaguar US sur TV Pal, Secam.

JAGUAR

Console Jaguar U.S. : **1950 F**
 Manette Atari Jaguar : **249 F**
 Alien Vs Predator : **449 F**
 Checkerad Flag II : **449 F**
 Club Drive : **399 F**
 Crescent Galaxy : **399 F**
 Dino Dudes : **399 F**
 Raiden : **399 F**
 Tempest 2000 : **399 F**
 Tiny Toons : **399 F**

*N'hésitez pas à nous appeler pour tous renseignements.
 Catalogue des produits disponibles.*

Bon de commande à envoyer à VIRTUAL DREAMS - 66 Av. des Champs-Élysées - 75008 PARIS

Nom :
 Adresse :
Tél. :
 Code postal : Ville :
 Règlement : Chèque bancaire CCP
 Mandat-lettre Contre remboursement (+ 35F)
 Votre matériel : PC Mac 3 DO Amiga CD 32
 SNES Mégadrive Mega CD Game-Gear

TITRES	PRIX
Frais de port (pour le matériel ☺)	+ 30 F
Total à payer =	F

JEUX VIDEO SANS FRONTIERE

PETITES ANNONCES

NEC

Vente

Département 60
Vends CD Denjin (PCKid) : 250 Frs, vends aussi plusieurs cartes à bas prix (100 Frs et 150 Frs) Contacter après 18 h Tony au 44 50 32 73 même tel pour le Club Game Over.

Département 74
Vends NEC SGX et CD-Rom + jeux CD : YS 1 et 2 (anglais), Vals 3, Spriggan, Wonderboy 3 : 1800 Frs Tel 50 03 87 60 de 12 à 13 h 30.

Département 78
Vends SGFX + 1 manette + 1 jeu : 750 Frs à débattre. contacter Yann au 30 24 20 92.

Département 91
Vends Pc Engine GT + SGFX + 1 pad + 12 jeux (Aldynes, Dead Moon, Shinobi, Batman etc...) + adaptateur secteur + batterie + sacoche : 2000 frs. S. Nicolas au (16) 69 07 05 54.

Département 94
Vends PC Engine Nec + pad + 1 jeu : 350 Frs. Achète Nec Duo : 1000 Frs. Ahète NZ Story : 100 Frs. Achète sur Neo-Geo Puzzled : 250 Frs Trash Rally : 350 Frs Frédéric au 43 28 52 48.

NEO-GEO-LYNX

Contact

Département 17
Echange lynx NE pouvant fonctionner que sur piles ou batterie + 2 + 2 jeux, le tout dans emballage d'origine contre GB + 2 ou 3 jeux + secteur. Telephoner au 46 47 33 58 (WE).

Département 18
Cherche contacts sur Jaguar. Contacter Laurent de Cavel 9 Rue Godin des Odonais 18200 ST Amand.

Département 44
Achète, échange, vends jeux Neo-Geo possède FF II, Samourai Shodun, MLORD, Trash Rally, View Point, Burning Fight etc... Contacter Jean-Philippe au 40 78 54 26.

Département 74
Vends SNIN + SFII + action replay (le tout sous garantie) contre 1 pad Neo Geo et 1 jeu Srawl Burning Fight, Eight Man... contacter Fabien au 50 36 53 66.

Département 77
Echange jeux Neo-Geo, achète des cartes Janma, achète Burning Fight sur Neo-Geo. contacter Lau Cheuk-Wai au 60 05 55 89.

Vente

Département 3
Vends jeux NES : Soccer : 150 Frs, Double Pribble : 150 Frs, contacter Romain Pierre Corbe 03500 Contingy tel : 70 45 40 17 (après 18 h 30).

Département 10
Vends World Heroes 2 : 950 Frs, Nam 1975 : 300 Frs, Samourai : 1000 Frs, Memorcard : 120 Frs, 2ème manette : 300 Frs, Neo-Geo + 1 manette : 1500 Frs, contacter Julien au 25 40 98 98.

Département 13
vends Neo Geo + manette + memory card (sous garantie) + F. Frenzy + Baseball Star 2 : 3000 frs. contacter Fabien au 91 93 66 19 (après 20 h).

Département 27
Vends jeux Neo Geo, N Combat, M. Lord crossed Sword Burning Fight : 500 Frs port compris, Football Franzy : 650 frs port compris, tel au 32 28 02 96.

Département 31
Vends Neo Geo + 2 manettes : 2200 frs + 4 jeux : Blue's Journey : 400 frs, Baseball Stars II : 800 Frs, Football Frenzy : 700 Frs, super Side Kicks : 1000 Frs. contcter Franck au 61 87 50 74.

Département 31
Vends Art of Fighting, Trash Rally, Fatal Fury 2, les 3 tbe prix à débattre : Tel à partir du vendredi soir au 61 63 44 80 + World Heroes 2 (neuf).

Département 31
Vends nbx jeux NeoGeo (neufs) à bas prix ! Vends aussi MD + 1 jeu + 2 manettes : 500 Frs, GB + 4 jeux : 430 frs, nbx jeux sur Nec CD (neufs) à supér prix ! Appelez vite Laurent au 61 47 68 81.

Département 33
Vends Neo-Geo + 2 manettes + Art of Fighting : 2000 Frs. Contacter Dominique après 18 h au 57 74 40 82.

Département 38
Vends 8 manettes : 500 Frs, Raguy : 300 Frs, vends Neo Geo + manette + alimentation : 1500 Frs ou le tout : 2000 Frs. Telephoner au 76 89 72 58 le matin après 19 h.

Département 38
Vends Neo-Geo + 2 manettes + Memory Card + 2 jeux : 2700 Frs. Vends aussi 4 autres jeux au 76 40 06 84.

Département 44
Achète, échange, vends jeux Neo-Geo possède FFII, Samourai, MLORD, Trash Rally, View Point, Burning Fighter etc... contactez Jean-Philippe au 40 78 54 23.

Département 44
Vends Neo Geo + 2 manettes + M. Card + Cyber Lip. Art Fighting, Ninja Combat : 3500 Frs. Contacter David au 40 69 68 50.

Département 55
Vends Atari Lynx + 1 jeu (Hockey) + sacoche : 500 Frs et sur MD : European Club Soccer, Lotus Turbo Challenge : 250 Frs pièce. Telephoner au 29 7942 80.

Département 55
Vends Atari Lynx + 1 jeu (Hockey) + sacoche : 500 Frs et sur MD : European Club Soccer, Lotus Turbo Challenge : 250 Frs pièce, tel au 29 79 42 80.

Département 57
Vends Neo Geo + MCard + 3 jeux sous garantie, prix : 3500 Frs. contacter Didier ou Micel Bortolin 45 boucle du Breuil 571100 Thionville ou au 82 88 34 33.

Département 57
Vends Neo-Geo + 16 jeux + 2 pads + memory-card 10 550 Frs ou vends

jeux au détail de 400 Frs à 1190 Frs. contacter Nicolas au 82 56 12 20.

Département 59
Vends Neo-Geo + manette + Memory Card + Magician Lord le tout sous garantie : 2200 Frs. A débattre tel à Sébastien au 20 52 76 54 ou 23 67 09 32.

Département 59
Vends Combo Av. + Jamma, état neuf : 2600 Frs, ou échange contre Neo-Geo + jeux dans le 59. Vends jeux SFC (Sarwing, Starfox...) : 180 frs à 250 Frs, contacter Lionel au 20 84 15 63.

Département 67
Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 jeu Fatal Fury 2 en parfait état : 2900 frs. Contacter au 88 00 67 76.

Département 74
Vends Neo-Geo + 2 manettes + Samourai Showdun : 2700 Frs et vends nam 75 : 300 Frs?. Contacter Fabrice au 50 97 36 19 (à débattre).

Département 75
Vends Neo Geo complète avec 2 manettes + Smourai Shodown : 2600 frs, vent séparée impossible. Demander Daniel au 43 79 61 93.

Département 78
Vends FFII : 800 Frs et vends TV 40 cm Philips : 1200 Frs. Achète jeux Neo-Geo, MD, Achète MCD II à très bas prix. contacter Cyril au 30 64 46 10.

Département 83
Vends Neo Geo sous garantie + Card Memory + 5 jeux le tout 2500 Frs. Tel au 94 66 14 30 week-end.

Département 91
Vends Super SPX sur Neo Geo : 300 frs et SuperMario World sur Super Nintendo tout neuf, jamais servie : 170 frs à débattre. contacter Vincent au 69 34 22 54.

Département 92
Fatal Fury 2, N. Comando, Last Ressor sur Neo-Geo, Contra, Krusty, G'N'Ghost, SFII, sur Super =nintendo état neuf porix interessant : 46 45 15 58 (Christophe).

Département 93
Vends SNK Neo Geo + 1 pad : 1800 Frs. Contacter Frédéric au 48 44 41 27 après 19 h.

NINTENDO

Achat

Département 31
Achète, échange, vends jeux sur SNIN possède Super News, prix : 150 frs. contacter Julien au 61 57 02 40.

Département 73
Cherche jeux Nintendo 8 Bits Strategie et Aventure à bas prix, faire offre au 79 75 03 51.

Département 75
Achète Super Famicom ou SNES US, appeler au 48 56 68 92.

Département 75
Tous jeux SNES, écrire à Jean-François Couetdic 56 Rue Sedaine 75011 Paris.

Département 91
achète, vends et échange jeux SNES et GB. Contacter David au 69 30 84 23.

Département 94
Achète SNES ou SFC : 500 Frs ou 600 Frs avec joys, achète Trash Rally sur Neo Geo : 250 Frs, Puzzled : 250 Frs, vends GB + 20 jeux : 1400 Frs. Frédéric au 43 28 52 48.

Département 94
Achète surper Pro Fighter pour super Nintendo. contacter eun 3614 chez digit.

Contact

Département 1
Echange Lemmings contre Mortal Kombat ou vends 200 frs dans l'Ain uniquement tela u 74 32 67 19 après 17 h sauf le jeudi.

Département 14
Echange sur SNES, SFC : Mickey + SFII contre 1 autre bon jeu (Mortal Kombat, Zelda, S. Wars, R. Runner, contacter Flavien au 31 20 33 03.

Département 37
Echange Lost V Version US contre FIPP version Française, vends Starwing, J. connors Version française ou échange contre F1PP version Française. tel au 47 30 27 01 après 18 h.

Département 56
Echange sur SNES : Starwing contre Actraiser 2 ou Dragon Ball Z. Demander Frééric au (16) 97 05 15 41.

Département 57
SNES, SNIN, SFC, échange nbx jeux, news. contacter Jean-Philippe SCHWARTZ 8 Rue des Tirailleurs 57200 Sarreguemines.

Département 59
Echange jeux SNIN, Super Mario 4Vf, Street Fighter vf, Super Gag vf, contre Zelda 3 et autre tops. Tel : 20 49 91 61 demander Nicolas.

Département 63
Echange jeu Robocop ou Double Dragon sur Game Boy. Pour plus d'informations, tel au 73 68 52 15 et demander christophe (à partir de 17 h).

Département 68
Le Clicmag vous attend ! au sommaire tests, tips, etc... Pour renseignements, envoyez-nous une enveloppe timbrée avec vos coordonnées à 16 Rue du Textile 68120 Pfstadt.

Département 68
Le Clicmag vous attend ! au sommaire tests, tips, etc ! Pour renseignements envoyez-nous une enveloppe timbrée libellée à vos noms et adresses à 16 Rue du Textile 68120 Pfstadt.

Département 71
Vends ou échange nbx jeux sur SNES, à bas prix (200 à 300 Frs), Robocop 3, Rturf, Bart, Zelda 3, Actraiser, Ranma n°2a 350 Frs tel au 85 80 28 38.

Département 73
Echange Barcode Battler TBE, nbx jeux pouvoirs contre 1 jeux SNes ou 2 jeux Nes. Achète jeux Nes bas prix : faire propositions tel au 79 75 03 51 (répondeur si absent).

Département 73
Echange Barcode Battler tbe, nbx pouvoirs contre 1 jeu SNES ou 2 jeux NES. Achète jeux Nes à bas prix. Faire offre au 79 75 03 51 (répondeur si absent).

Département 75
Vends ou échange NES + 2 manettes + pistolet + 4 jeux : 650 frs ou contre 2 jeux SNES. Demander christophe au 46 22 36 13 entre 17 et 19 h si possible.

Département 76
Echange ou vends SNIN + 2 manettes + adaptateur + jeux et échange contre Neo Geo + jeux, tel 35 03 10 26 échange Neo Geo.

Département 77
Echange Starwing, A. World contre Flashback, Ranma 1/2 2, Art of Fighting, Alien 3. contacter Pierer au 64 30 11 09 dans le département.

Département 77
Echange Starwing, A. world contre Flashback, Ranma 1/2 2, Art of Fighting, Alien 3. Contacter Pierre au 64 30 11 09 dans le département.

Département 78
Vends, échange, achète jeux sur SFC, MD, Amiga, Pc? Vends SNES avec ou sans jeux. Vends jeux Nec. Recherche contacts sur SNES dans le 78/75 tel à Ben au 34 78 74 52 après 18 h.

Département 91
Echange sur SNIN : Axelay, Wing Commander, super Soccer, Turtles IV, Star Wars. contacter Greg au 64 94 48 39.

Département 92
Echange ou vends jeux SNIN, SNES, SFC. contacter Guillaume au 46 45 91 57.

Vente

Département 3
Vends sur SNIN : Pilot Wings, F1 Circus, Beep Beep, Street Fighter II, Best of the Best ou échange : SFII : 200 Frs, reste 250 ou 300 Frs. Demander Mickael Tel au 70 97 07 87 vite.

Département 4
Vends Mortal Kombat, Poky et Roky, Mario Kart, Schineese World Rushing Beat II : 299 Frs l'un SF II Turbo, joy capcom : 399 Frs port compris. Tel au 92 64 27 33.

Département 13
Vends Ninendo avec deux manettes et 22 jeux : 1500 Frs le tout ou jeux entre 150 et 250 Frs. Tela u 42 27 37 78 à Aix en Provence.

Département 13
Vends SNES + SFII Turbo, Mario + Mario Paint, prix : 1500 Frs. Vends grands nbx de jeux entre 100 et 300 Frs. Demander André au 42 79 25 89.

Département 13
Vends jeux SNES (Français, US, Japonaise) : 250 Frs, Axelaiy, Turtle 4, GNG, Protobector, SFIIj, Mario. Contacter Jean-Michel après 19 h au 91 41 47 52. Marseille 9ème Arrondissement.

Département 14
vends sNES + AD29 + scope + Mario Kart + SFII + Shangai 2 + 2 pads :

1700 frs (inclus également Mar la cartouche du scope). Phillippe 31 98 97 54.

Département 19
Vends Nes + 3 jeux : 450 Frs. Vends sur SN : 250 Frs Tel au 55 23 23 03

Département 19
Frs urgent. contacter Bertrand au 23 23 02 après 18 h.

Département 24
Vends Game Boy + Tetris + cabl 250 Frs et vends jeux GB : Garg Quest, Bart Simpson's, Super M Land : 200 Frs. pièce ou le tout : Frs avec GB + 4 jeux. Tel au 53 31 51.

Département 26
Vends SNIN + Mario 4 + Mario W eroes et adaptateur : 1800 Frs débattre, vente séparée possible demander Yann au 75 21 23 77 soir.

Département 28
Vends SNIN : 600 frs, jeux Super EDF (150 F), Irem Skins Game (Frs), ou le tout pour 850 frs. Telephoner au 37 28 92 86 HB au 34 69 75 le soir.

Département 29
Vends cartouche Asterix neufs + Nes prix à débattre. Telephoner au 91 32 66 après 18 h demander Nicolas.

Département 29
Vends ou échange Empire Strike Back contre Mr Nuz ou Aladdin. Vends aussis Pop'n Twin Bee : 3 Frs. contacter Ivan au 98 06 89 91

Département 33
vends jeux SNES (Bubsy, FZero, Amazing Tenis, Wleague Basket etc...) tel au 56 46 35 96.

Département 33
Vends SNIN + 8 jeux : 2100 Frs lieu de 4800 Frs. 1 jeu : 200 Frs (Axelay, Sstar Wars, Contra3, M Kombat...). Demander Hugues au 61 07 08.

Département 34
vends Axelay et Castelvania 4 sur SNES : 200 Frs l'un ou les 2 : 350 Frs. Contacter Bertrand au 67 70 89.

Département 35
Vends NES + 2 jeux + Pistolet : 60 Frs à débattre ou échange contre Megadrive (uniquement 35), éch jeux SNES, SFC. Contacter Fabrice au 99 63 50 12 (Rennes).

Département 35
Vends Super Nintendo : 450 Frs, Turbo : 300 Frs, Cantona : 250 Frs Axelay : 200 Frs, League basket : 3 Frs, tel au 99 38 98 30.

Département 35
Vends jeux SFC/SNES/SNIN à très bas prix. Débattre 35 uniquement écrire à Mr Couvaisier 2 Place d l'Eglise 352470 Combourg.

Département 38
Vends SNES + 14 jeux + 2 action replay + Fantastick : décé : 4500 Possibilité de vente séparée à débattre. Vends PC Engine GT + 3 jeux (PC Kid 3) : 1500 Frs. GG + adaptateur Master : 600 Frs tout tel au 76 50 39 45.

Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nintendo

SEGA
ATARI
NEC

SNK
3 DO

AMIGA CD 32

Vos Intérêts sont en Jeux !

Achat / Vente / Paiement Cash*

Des Milliers de Jeux
de - 30 % à - 70 %
du Prix Neuf

Mega-Drive, Super NES, Néo Géo, Nec,
Master, NES, Game Boy, Game Gear, Lynx, CD, etc...

3 DO

AMIGA CD 32

JAGUAR

Méga CD II

Toutes Les Nouveautés en Démo
Officielles et Imports

Réussir n'est pas un effet du Hasard,
ce n'est pas non plus une Fatalité.

En 1993, nous avons ouvert
11 Magasins.

En 1994, il y aura en France
30 DOCK GAMES.

Et puis, il y aura les autres...!

DOCK GAMES

Premier Groupement Français
de Magasins Indépendants
Spécialisés dans les Jeux Vidéo
Neufs - Occasions - Imports

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin
de jeux vidéo dans votre ville

Contactez ANGOULEME au 45-94-43-15

DOCK GAMES BORDEAUX

4, rue du Pas St Georges Tél : 56-01-13-19

DOCK GAMES ANGERS

41, rue Boisnet Tél : 41-87-59-14

DOCK GAMES GRENOBLE

17, Av Félix Viallet Tél : 76-47-14-25

DOCK GAMES ANGOULEME

7, rue Beaulieu Tél : 45-94-43-15

DOCK GAMES NIORT

8 rue du Rempart Tél : 49-77-05-13

DOCK GAMES POITIERS

6, rue Claveurier Tél : 49-37-00-80

DOCK GAMES VALENCE

1 Cité Chabert (Pl de la république) Tél : 75-56-72-90

DOCK GAMES St BRIEUC

13 rue de Rohan Tél : 96-62-33-13

DOCK GAMES TOURS

5 rue Auguste Comte Tél : 47-20-42-30

DOCK GAMES BRIVE-la-Gaillarde

Place de la Halle Tél : 55-17-10-59

DOCK GAMES St ETIENNE

4, rue Georges Tessier Tél : 77-41-84-79

Pour les appels de Paris vers la Province, composez le 16 avant le numéro

Ouvertures fin Janvier et Février 1994

DOCK GAMES MONTPELLIER

DOCK GAMES AIX en Provence

DOCK GAMES STRASBOURG

DOCK GAMES TOULOUSE

DOCK GAMES NANTES

DOCK GAMES AVIGNON

Et Bientôt peut être Vous ...! Dans votre Ville

* Selon le stock des magasins et la qualité des jeux, certains articles sont payables en bon d'achat uniquement

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

P E T I T E S A N N O N C E

Capt. Com + Shinobi + Galsparnic : 3490 Frs à débattre, vends jeux SFC : 150 à 250 frs. Contacter Christophe au 46 37 34 73 (à Neuilly).

Département 92
Vends jeux SNES : Star Wars, SFII, Zelda 3, S Mario Kart, R. Runner, Estoplis : 250 frs pièce. Contacter Christophe au 49 11 13 76.

Département 92
Vends STreet Fighter 2 sur Super Nintendo ou échange contre n'importe quel jeu. Prix moins de 200 Frs. Appelez-moi Erwan au 46 61 85 34.

Département 93
Vends Super Nintendo + 8 jeux + 2 manettes + AD29 (valeur 4500 Frs) vendue 2500 Frs. Vends Megadrive + 6 jeux + 2 manettes (valeur 3500 Frs) vendue : 2000 Frs. Tel à Sev-bastien au 48 66 13 82 après 18 h.

Département 93
Vends SNIN + 8 bons jeux : SFII, Axelay, Tiny toons, F-Zero, Human GP, Mario Kart, TBE prix à débattre, appeler Xavier au 43 81 02 70, surprise à l'acheteur !!

Département 94
Vends GB + 4 jeux + loupe + Action Replay + housse le tout neuf : 600 Frs. Telephoner au 45 97 21 73, le soir Mr Bajou.

Département 94
Vends jeux Super NES, SFC entre 200 et 300 Frs (Secret of Mana, Final Fight 2, Star Wars, Axelay...), contacter Cyril au 45 94 12 61.

Département 94
Vends Super Nintendo : SFII Turbo de 350 à 400 frs et Final Fight 2 à 250 Frs (SFC). Achète X Terminator moins de 150 Frs. contacter Dara au 48 99 76 68.

Département 94
Super Famicom avec 2 manettes et 9 jeux : 1800 Frs. Contacter Lionel au 43 98 25 54 (prix à débattre).

Département 94
Vends jeux GB : Prince of Persia, Battle Toads, Robocop 2, Spiderman 2, Golf, Tiny Toons, Double Dragon, Super RC Pro-AM : entre 70 et 100 Frs. Telephoner au 47 06 74 97.

Département 94
Vends 10 jeux snes (Star Wing, Mortal Kombat, Alien 3, Actraiser...) avec boîte et notice. Vendu entre 275 et 320 Fr.s. Demander Alexandre au 49 82 32 68

Département 95
Vends Nes + 1 jeu + pistolet + adaptateur + 1 manette : 400 frs. Contacter Kevin au 34 73 24 55.

Département 95
Vends jeux SNES : Lost Vikings, Mario all Stars, Aladdin, Sonic Blastman, Asterix, Mortal Kombat entre 200 et 290 Frs. Vends jeux GB : 90 Frs. contacter Christophe au 34 13 61 00.

Département 95
Vends MS + 9 jeux + pistolet MS avec 1 jeu : 650 Frs ou séparément. Vends 10 jeux GB : 40 Frs pièce + Game Light : 75 Frs. Cotacter Julien après 18 h 34 17 55 98.

SEGA

Achat

Département 67
Achète MD avec ou sans jeu et vends Cyberlip sur Neo Geo : 350 Frs. Tel au 88 29 64 97.

Département 75
Achète sur MDF : Landstalker, A. Possum, Aero The Acrobat, faire offre à Maincent 66 Rue Brancion 75015 Paris avec Modalités, vente et prix.

Département 75
Achète console MD : 300 Frs, Achète jeux MD, Faire proposition). Telephoner au 43 48 26 68 (répondeur si absent)

Département 93
Achète pour MD cable péritel : 100 Frs. Mortal Kombat : 250 Frs, Street Fighter 2 : 270 Frs. Contacter Norman au 48 20 14 94 après 18 h.

Contact

Département 2
Echange Mickey et Donald contre European club soccer ou Road Rash 2 ou Golden Axe 2 ou Toe, Jam and Earl. Demander Ayüeric au 23 79 67 38.

Département 10
Echange MD + 2 manettes + 5 jeux (Flashback, NHLPA 93, Megalomania...) contre SNIN + 4 jeux dont Mario Kart + 2 manettes. Tel a 25 41 30 05.

Département 24
Echange, achète, vends jeux MD et GG. Contacter Michel le soir ou week-end au 53 09 81 59.

Département 33
Echange Gam Gear + 6 jeux (Sonic 2, Batman returns...) + adaptateur + malette de transport contre 3 jeux SNES ou vends : 700 Frs. Tel le week-end au 57 68 44 47.

Département 51
Cherche personne pour adherer) un club Sega (echange, contact, astuces etc...) Ecrire à uGrandpierre Gregory 345 Rue Pierre Curie 51400 Mourmelon le grand.

Département 59
Vends MD jap + 2 jeux + 2 manettes : 600 Frs et vends Nec + 5 jeux (dont Aero Blaster et Pc Kid 2) + 1 manette : 450 Frs ou échange les 2 contre Super Nintendo + manettes : 28 20 13 52.

Département 69
Echange uniquement sur Lyon 8 jeux MC contre MC2, possède FIFA, EA Hockey, Joe M2... ou vends à partir de 100 Frs. Philippe après 18 h au 78 72 18 89, échange MD jap contre MD Française.

Département 83
Echange Quackshot contre Fatal Fury, Road Rash etc... Vends Street of Rage sur GG ou échange contre jeu MD. Contacter Nicolas au 94 31 40 62.

Département 93
Echange jeu GG : Defenders of Oasis avec boîte et notice contre Global Gladiators avec boîte et notice. Tel au 43 02 07 91 à partir de 18 h, demander Thomas.

Vente

Département 2
Vends MD II avec Aladdin servis 1 fois + Quackshot + Batman 2 : 1000 Frs. Tel au 23 66 77 95 et demander Eric.

Département 2
Vends Megadrive + 2 manettes + 6 jeux : 1500 Frs (en parfait état) avec notice et boîte d'origine). Contacter Eric au 23 66 77 95 après 19 h.

Département 11
Vends jeux MD : Asterix, FIFA Soccer, F1, Rocket Knight : 280 Frs. Tel au 68 90 42 24.

Département 13
Vends MDII + 2 pads + 14 jeux : 1800 Frs et Neo-Geo + 3 jeux + M. Card : 2900 frs Tel au 91 62 23 97.

Département 13
Vends jeux MD et MS (Cool Spot, Landstalker...) 30 jeux en tout, telephoner au 90 53 59 66 après 18 h.

Département 13
Vends MD2 jap + jeux : 800 Frs, CMD 2 jap + Silpheed : 2200 Frs, Time Gal : 350 frs, E. Evans : 250 frs, Machines sous garanties. contacter Frédéric au 42 55 67 04.

Département 17
Vends GG + 4 jeux + adaptateur secteur + loupe (Wide gear) + gear Bag. contacter Frédéric au 15 85 98 75 prix 1200 frs à débattre.

Département 17
Vends Mega CD comptable tout format (jap et français)) avec 3 jeux C : 2000 Frs Tel au 46 27 81 51 après 18 h 30 en très bon état.

Département 21
Vends jeux MD : Mortal Kombat : 250 Frs, Alien 3, Street of Rage 2 : 200 Frs, Mickey, Alisia D. : 150 Frs, Golden Axe 2 (jap) : 100 Frs. contacter Vincent au 80 56 28 66.

Département 21
Vends jeux MD de 150 à 250 Frs : Quackshot, Thunder Force 4, Alien Storm... contaler Marc au 80 46 43 76.

Département 21
Vends MS 2 + 4 jeux (Shinobi...) jeux + 1 manette (1 an), prix réel 1000 Frs vendu : 350 Frs frais de port gratuits. Contacter Guillaume de 18 à 21 h au (16) 80 35 31 06.

Département 21
Vends jeux MD : Mortal Kombat : 250 Frs, Alien 3, Street of Rage 2 : 200 Frs, Mickey, Alisia D. : 150 Frs Golden Axe 2 (jap) : 100 Frs. contacter vincent : 80 56 28 66.

Département 22
Vends MD + 2 manettes + Sonic 1 et 2 + Quackshot + Flashback : 1200 Frs. Contacter Julien au 96 29 22 30 après 19 h.

Département 31
Vends 14 bons jeux sur MD à petit prix (HellFire, LHX, Super Monaco 2 etc...). Contacter Alain au 61 59 88 72.

Département 31
Vends MD + 2 manettes + un jeu (David Robinson + adaptateur jeux japonais : 400 Frs. Vends Core

Graf : 3 jeux + 2 manettes : 400 Frs. Tel au 61 24 15 32 ou 16 Avenue Alexis Carrel 31130 Balma.

Département 31
Vends sur MD Fatal Fury : 250 Frs, Fantasy Star 3 : 250 Frs, F22 interceptor : 150 Frs. Contacter Julien au 61 86 16 39.

Département 31
Vends Ms + 9 jeux entre 900 et 1000 frs, MSX + 9 jeux entre 90 et 1000 frs. contacter Gilbert au 61 74 54 94.

Département 33
Vends MG jap + 1 pad + 11 jeux (Sonic 1 et 2, Street of Rage 1 et 2, Bulls vs Lakers...) le tout en tbe (jeux avec notices) valeur : 5000 frs prix : 2500 Frs à débattre tel au 57 68 00 98.

Département 40
Vends Flashback, Tiny Toons, Sonic 2, Formula One : 250 Frs, Sonic, Super Hang On : 100 Frs pièce. contacter Tony au 58 45 43 01 le soir (jeux MD).

Département 42
Vends jeux Street of Rage 2 : 170 frs, Sonic 2 : 140 frs, Megalomania : 120 Frs. Contacter Bruno le soir ou week-end au 77 73 28 23.

Département 45
Vends Kid Chameleo : 120 Frs et Street of Rage 2 : 120 frs. contacter Clement au 38 45 83 33 de 17 h à 20 h en semaine et de 14 à 20 h le dimanche.

Département 54
Vends Game Gear + loupe + Master-Gear + 8 jeux : Sonic I et II + Columns I et II + Donald Duck + Tennis+ Foot + Rally. Prix à débattre. Contacter Benjamin au (16) 83 37 53 23.

Département 59
Vends jeux MD, MCD : Gunstar Heroes : 250 frs, Landstalker, Global Gladiator, Coll Spot, Batman, Road Blaster, Timegal, Prince of Persia : 200 frs, Ranma 1/2 + F.H.B. : 200 frs, tel au 20 95 28 31.

Département 59
Vends jeux Md Aladdin : 300 Frs, Bubsy : 200 frs, Bulls vs Blazers : 200 Frs + jeux MCD II Time gal : 300 frs, Ecco (vs) : 300 Frs, Final Fight (!) : 300 Frs Tel au 20 23 05 62 demander Nicolas.

Département 61
Urgent : vends sur MD Flashbax : 250 frs, Spiderman : 160 Frs ou l'ensemble : 350 Frs port inclus alors téléphonez après 18 h au 33 65 20 37.

Département 62
Vends Sega Game -Gear + 5 jeux (Sonic 1 et 2...) + sacoche trans. + adapt + 2 jeux Master System + battery rechargeable : 1900 frs. Tel au 21 29 89 11 après 19 h.

Département 62
Vends 15 jeux MD : 100 à 250 Frs. (Rock et Night, Xmen, Tiny Toons, Flashback, Fatal Fury, Asterix, Dungeon Dragon etc...) Tel au 21 49 36 13.

Département 62
Vends Sega Game Gear + 5 jeux (sonic 1 et 2...) + sacoche transport + adapt Master system + 2 jeux MS + bat rechargeable : 1900 Frs Tel au 21 29 89 11 après 19 h.

Département 73
Vends jeux Megadrive, 25 cartouches : 200 Frs l'unité. ? Tel HR 79 34 01 18.

Département 75
Vends 3 hits Megadrive : Jungle Strike, General Chaos : 250 Frs/pièce et FSWAT : 100 frs avec boîtes et notes. contacter Fabrice au 42 54 08 94.

Département 75
Vends sur MDF, J. Stricke, Jurassic Park, Asterix : 280 frs/pièce (Frano Port) , jeux neufs (étuis + notice) écrite à Maincent 66 Rue Brancion 75015 PARIS.

Département 75
Vends GG + 4 jeux + Battery + loupe + adaptateur car. + transto + sacoche : 1000 Frs. Contacter Benjamin au 45 27 77 64 après 18 H.

Département 75
Vends MD + 5 jeux (SFII, Terminator, Kid...) + adaptateur + 2 pades + 1 pro + raccord chaîne + rallonge pad 3 m et mags : 1500 frs. Tel au 45 31 67 48 après 18 h.

Département 75
Vends sur Mega CD, Sonic CD : 200 Frs état neuf. contacter Sam au 46 87 05 15.

Département 75
Vends GG + 3 jeux : 400 Frs seulement sur Paris. Telephoner à partir de 19 h 30 au 48 58 07 65.

Département 75
Vends jeux MD : Aladdin, Jungle Strike, Thunder Force 3, Batman, LHX Copter : de 180 à 280 Frs. contacter Jean au 45 20 65 29.

Département 75
Vends sur MDF Jungle Strike, Jurassic Park, Asterix : 280 F/pièce (franco de port) jeux neufs (étuis + notice). écrite à Maincent 66 rue Brancion 75015 Paris.

Département 75
Vends Game Gear + 4 jeux + battery + loupe adapt Car + Transto + sacoche : 1000 Frs. contacter Benjamin au 45 27 77 64 après 18 h.

Département 77
Vends Megadrive + 2 manettes, adaptateur jap + 7 jeux dont Mortal Kombat, le tout 1500 frs ferme. Tel au 60 28 32 91 sur Paris et RP uniquement.

Département 77
Vends Cooton et Rainbow Island Nec CD : 250 Frs et 350 Frs, Super Bomber Man SNES : 250 Frs et Aladdin MD : 300 Frs Laisser un message au 60 09 78 93.

Département 77
Vends jeux MS (Asterix : 175 Frs, World Soccer : 125 Frs) Telephoner au 6410 88 97 et demander Nicolas après 16 h 45 à débattre.

Département 78
Vends GG + 8 kjeux (Sonic 1 et 2, Mickey 1 et 2, Lemmings...) + sacoche de transport, prix : 1200 Frs. Tel au 32 65 58 45.

Département 78
Vends MD + 4 jeux + 2 manettes + adaptateur MS (Speed Ball 2, Rolling Thunder 2, Chakan, Megalomania)

prix : 600 frs. Contacter au 54 65 34.

Département 78
Vends Game Gear + 4 jeux Sonic2, Street of Rage, Oasis et Columns) le tout Contacter Vincent au 39

Département 78
Vends sur MD : Another (jamais servi) : 200 Frs. Yann au 30 51 91 72.

Département 78
Vends sur MD Ecco : 260 Frs, Sonic 1 : 90 Frs ou 300 au 39 74 75 11.

Département 78
Vends 4 jeux Mega CD : Trap/Final Fight/Batman (avec CDX Pro). contacter au 39 76 40 45 (après 18 h)

Département 78
Vends sur MD Ecco : 260 Frs, Sonic 1 : 90 Frs ou 300 (1)39 74 75 11.

Département 78
Vends FIFA Soccer, Dav Formule One, Urgent. C. Domicile au 39 79 23 56 63 53 65 entre 9 à 17 h.

Département 83
Vends jeux MD : Tiny Toons, DJ Boy à 150 Frs, Seastien au 94 83 06 66

Département 91
Vends Sega Ms + 2 pads + 50 pins + divers magazines... Escellent état tel au 60 86 74 23 de 18 h à 20 h

Département 91
Vends 17 jeux MD : 200 frs séparément. Tel au 69 09 69 69 demander Houssine.

Département 91
Vends MD + 11 jeux (Street of Rage 2, Aliens 3...) : SNES + joys pro 5 + 7 jeux, Tiny Toons, SFII, 2100 Frs. Contacter Marc au 49 40 46 48 80.

Département 91
Vends Sega Ms + 2 pads + 50 pin's + divers magazines. Excellent état Frs. Tel au 60 86 74 23

Département 92
Vends MCD1 USA : 200 Pond 2 et Mystic Defen l'un 50 % environ pour du MCD1 + si voulu 10 contacter Cedric au 46 après 8 h.

Département 92
Vends Game Gear + 5 jeux Shinobi 1 et 2 + Kick Off Europa) prix : 500 Frs + D + 1 jeu. contacter Gw 51 77 81 le soir après 18 h

Département 92
Vends jeux MD et SNE à Benoit au 47 80 87 5 région parisienne.

Département 92
Vends jeux MD : Cool Rock : 250 Frs, Rocket Frs, Toki : 200 Frs, Ali 150 frs tel au 47 24 29 29

Ceci n'est pas une machine à calculer, c'est une machine à gagner, gagner, gagner...

Jouez.

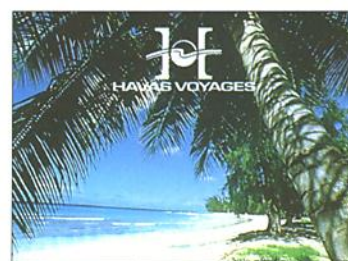
Avec cette carte, répondez de chez vous aux questions des émissions interactives de France 2 et France 3.

120 minutes de divertissements et de jeux.

Avec cette cassette vidéo VHS, entraînez-vous et amusez-vous !

En vente partout.

Achetez votre carte Multipoints dans les maisons de presse, dans le catalogue des 3 Suisses, dans les magasins Auchan... Pour plus de renseignements et connaître le règlement des concours, composez sur votre minitel le 3615 code Multipoints ou téléphonez au 36 68 68 23.



Gagnez.

En participant aux concours Multipoints : des centaines de places de spectacles proposées par EUROPE 1, des fabuleux voyages proposés par HAVAS VOYAGES, des 106 Kid avec PEUGEOT... et savourez des Giant par milliers dans tous les restaurants QUICK.



VOUS N'AVEZ PAS FINI DE GAGNER

Prenez l'avantage avec...



World Tour

Cette simulation de tennis bourrée d'action a tout ce que vous pourriez désirer: tournois, fantastiques graphismes animés, division de l'écran en mode deux joueurs, replays vidéo, vrais dialogues, et écrans de statistiques avec classement des joueurs.

"Davis Cup est la crème de la crème des jeux de tennis"
MEGATECH - 90%

"La meilleure simulation de tennis jamais vue sur Mega Drive.
Achetez-la!" MEAN MACHINES - 90%

"Le suprême jeu de tennis est enfin arrivé... Rapide, avec des tas de coups à votre disposition, et vraiment très prenant."
SEGA POWER - 89%



SEGA™ AND MEGA DRIVE™ ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.
DAVIS CUP™ TENNIS: Davis Cup™ ITF Licensing Ltd.
© 1993 Loricel SA © 1993 Tengen, Inc.
Licensed to Tengen, Inc. All rights reserved.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.,
Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney,
London SW15 1PR, England.

